東方文化學刊

二〇二一年夏季號　大幻想龍門陣

2021 上半年中文《東方》同人社群大事 2

《東方虹龍洞》音樂評析—與以前的《東方》音樂在傾向上的差異 .... 白鷺雪 29

時代集市的十字路口：〈熙攘市場今何在〉與以往《東方》配樂的異同 .... Davidsan 70

信息應可更發達，但幫助又能多大？—第一屆「東方社群信息整合與使用」論壇成果概述 ... Sagume 107

於成都所見的緣起之歌－在川渝東高聯的所見所感 .... Latida、Flan 117

創新的社群實驗，或一場普通的宴席？—小型 THO 主辦經驗談...................... 123

組團開坑避雷指南..FHNBHJ、葉紫蟬 139

大幻想遊戲嘴炮龍門陣—我做《東方》同人遊戲，會好嗎？............... 胡又天 163

　有限組：東方小鬥士 ~ Touhou Little Fighter .... Sagume 178

　有限組：東方科普盧..C4 189

　無限組：夢境宇宙.. 武樂豪豐 204

百足（蜈蚣）傳說與信仰初探.. Desemboltura 230

第三屆「東方九聲壇」得獎作品 252

二〇二一年八月

2021 上半年中文《東方》同人社群大事

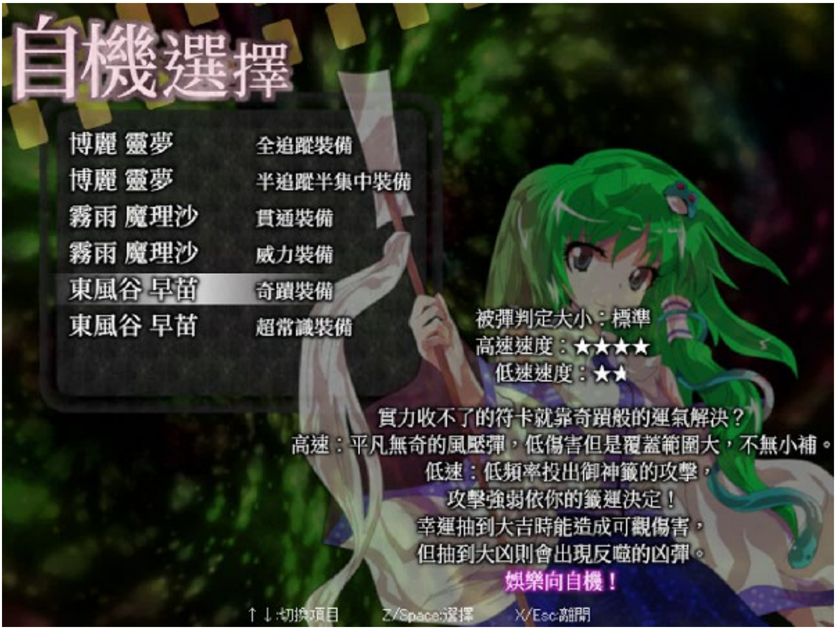
編按：這一期的大事紀，我們採用了線上共享文檔的形式，開放同好自行前來編輯；見到活動舉辦、遊戲發布等新消息的時候，我們也邀請主辦、作者、社團成員前來留言。這樣在客觀記事後面多加一點不同人等的主觀評論，比較活潑熱鬧，史料價值也當更高一些。不過主動來填的同好不多，大部份還是我們自己去搜羅或訪問的，大概因為這次是用「一起寫」這個平台開一個獨立的文檔，下回我們再試試別的方式。如今各類活動、社團、作品層出不窮，以下記事必有遺漏，新作信息我們也只盡量多照顧綜合勞動量高、且較能走出圈外、面向市場的遊戲作品，其他如音樂、漫畫、小說、視頻就不能盡錄，請見諒。

感謝 Busyorc 協助整理，亦感謝 Discord 頻道「東之國的幻想鄉」同好提供台灣、香港地區的信息。

・2020 年 8 月 9 日：台灣同好 gk（推特：無名壁虎／Gecko3221）發表以《東方彈幕風》引擎製作的《東方符錄收》體驗版最終版本 0.14[1]，這是一款單符卡挑戰的同人 STG，共 60 張符卡。2021 年 5 月 29 日，作者在推特上表示了暫停更新的原因是病了一段時間，年後又因疫情失業，決定在家全職開發獨立 2D 像素 Roguelike + Diablolike 遊戲 (遊戲名未定)，延後《東方符錄收》正式版的開發。

---

[1] 遊戲下載：https://www.bulletforge.org/u/gecko322/p/dong-fang-fu-lu-shou-magic-spell-card-find-demo。
作者推特：https://twitter.com/Gecko3221。



胡逆天：這款遊戲的符卡看上去並不複雜，但卻非常容易把你搞死，我第一關打莉莉白就撞了 20 次才用貼臉的打法打過。這位作者在彈幕設計方面頗有才華，是那種看上去並不太怪、預警也能給足、讓你覺得並沒有太不講理，但就是很能把你搞死的出奇。另外，本作的早苗是兩種娛樂向自機，一個是上圖所示的「奇蹟裝備」，一個是用滑鼠（鼠標）移動的「超常識裝備」，我認為這個放到展會、聚會、直播上面來挑戰，可以拉滿娛樂性。推薦。

・2020 年 11 月 1 日 - 30 日：位於台北和高雄的女僕餐飲店「Kirabase」舉辦與《東方 Lost Word》的合作活動，推出《東方》主題專屬套餐，然而網上公開的台北店的紅魔館主題菜單出現了圖文不符的情況，幾天後才修正。

（左）修正前　（右）修正後

胡：關於這類事故，有一句通用的吐槽「死宅錢真好賺」，諷刺那些甚至連表面工夫都做不好的店家和把關不嚴的廠商。然而總也有些人會去看看他們做得有多差，然後拍拍照片寫些負評，讓大家可以笑罵一下，便是此類商業活動的常態了。《東方閒話家常》系列影片的製作者虎紋蜜瓜，就拍了一支〈《東方 LOST WORD》合作餐廳感想〉[2]，全面給出了應有的評價，笑中帶淚，值得一觀。

・2020 年 11 月 16 日：社團「唯心主義 idealism」成立，首作為漫畫

---

2 Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=951SU1TAZdE；
B 站：https://www.bilibili.com/video/BV1kK411G7Th。

《Spleen Eater》，講述燐與覺初遇的故事[3]。

・2020 年 12 月 15 日：音樂社團「雲杪-煙緲」成立，首作為單曲〈地獄舊景〉[4]（即第三屆「東方九聲壇」指定曲目）。

・2020 年 12 月 26 日：東方同人街頭文化社團「異象聚合 Heter Aggregate」發表首張中文說唱專輯《革命前夜 prophet》，於同日南京 THO 首發，同時上架 DizzyLab。

胡：其中的第二首〈BATTLEFIELD 神社迴戰〉是靈夢與早苗互相 diss，靈夢說早苗被她打敗以後：「再也不敢叫板　只好去跳〈春光獻祖國〉」早苗之後回：「我〈春光獻祖國〉照樣收集信仰　你們神社門可羅雀根本沒人到訪」。身為〈春光獻祖國〉作者，我覺得這是好的。

・2020 年 12 月 26 日：南京 THO／東方 PartyNight。

・2020 年 12 月 31 日：廣州跨年聚會活動「東方木綿宴」。

・2020 年 12 月 31 日：第 13 屆東方 M1 漫才大獎賽全球同步直播。

・2021 年 1 月 1-2 日：上海 ComicUP27。

・1 月 9 日：以「翻譯所」為定位的中英雙語社團「東方譯聞麓」成立，出品《東方》相關雙語讀物及各難度練習題。

---

[3] https://t.bilibili.com/458120783964816673。
[4] https://www.dizzylab.net/albums/d/YM-001s/。

・1 月 16 日 - 2 月 7 日：ACG 相關商品專賣店「安利美特」台北、台中店開展「東方波天宮 × Animate ~ 東方浪漫 ~ FAIR」促銷活動，購買《東方》相關精品每滿新台幣 300 元隨機贈送四種特典小卡中的一張。

胡：在巴哈姆特站的新聞頁面可見「操控波長的月兔」留言：「明明是聯名活動，東方的東西卻好像被排擠在一排縮在角落一樣。逛台灣的店家也差不多都是這樣子。」並轉貼了站友「曾米糕」的圖文遊記，裡面也是吐槽為主，曰《東方》區的全部就只有幾排吊飾、小色紙、資料夾，店員都不太熟，找了一下才找到，「而且滿 300 送的特典小卡可以直接用不到 300 的價格買到自己想要的，還比較大。[5]」看來想要享受到用心一點的《東方》商品活動，還得靠大家自己。

・1 月 22 日：魅知幻想之旅發布視頻：〈【入坑向指南】一個視頻帶你走近東方〉[6]。

胡：作為囧仙領軍的《東方》同人活動策劃與執行組織，魅知這兩年正在努力發展。此類科普影片，究竟能在吸引新人上起到多少作用，很難調查；不能說完全沒有，也不可能很大。所以這或許和教科書、博物館展覽的說明文同理：比起向新人傳教，它更實際的作用在「示範」，向圈內同好演示向新人傳教的講法。資深者也會關注你對諸如「同人是什麼」這類敏感的基本問題是如何表述，以此評判你是不是夠懂、態度夠端正、是否值得信任。現在這部影片的講法，大抵是 2018 年底 WePlay 首次出現的 30 公尺介紹長卷的精簡版，也可以說是集成了中國大陸《東方》圈近年來的相關思考與實踐，或也可以視為某種類似「關於若

---

5 https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=10039&snA=16740&tnum=1。
6 https://www.bilibili.com/video/BV19y4y1H79Q。

干歷史問題的決議」那種文章的指導性文件，有心人可去多加解讀、闡述，以利今後的各種內政外交工作。

・1 月 23 日 －4 月：第三屆同人歌詞創作比賽「東方九聲壇」舉辦，入圍作品見本期。

・1 月 23 日：由哞菇開發的**同人作品信息網站**「鴿舍 DOVECOTE」上線。網址：https://dove.moe/

・1 月 24 日：由 kenko 創辦的「東方企劃查詢站」終止運營。

・1 月 24 日：2020 年爆款安科帖，王子 2326《烈海王似乎打算在幻想鄉挑戰強者們的樣子》第二季完結。

・1 月 26 日：社團「常魅傘屋」成立，主營手工藝品[7]。

・1 月 29 日：官方授權手遊《東方彈幕神樂》的宣傳節目《東方彈幕祭 新春特輯》由囧仙 B 站直播間轉播，皇之子龍同聲傳譯。7 月 16 日，《東方彈幕神樂特報 SP》宣布遊戲預定於 8 月 4 日公測。

1 月 30 日：濱風 hamakaze 發表 LuaSTG 製作的《東方烈幻入》，為《烈海王幻想入》的同人 STG[8]。

胡：本作資源豐富，難度不高，可以炸通關，劇情風趣，對於看過《烈海王幻想入》的同好，可說是一篇很有愛的後日談。不想自己玩的也可

---

[7] https://t.bilibili.com/484582936469917728。
[8] B 站動態：https://t.bilibili.com/486046794461478491。

以看我的錄影，裡面也有遊戲載點[9]。

・1 月 30 日：東遊鑒與「舍僻閣」團隊合作發表視頻〈東方 GameJam・遊戲安利第三期（國人遊戲篇）〉[10]。

・1 月 31 日：《東方》原作 STG 培訓組織「幻夢計劃」成立[11]。

・2 月 3 日：吃藥圖書發表 LuaSTG 製作的《東方琴鼓歌》，是「左手打音遊，右手躲彈幕」的融合之作[12]。

胡：我被這款遊戲驚豔到了。雖然它看起來只是硬生生把兩種既有的遊戲做到一起，但真的好玩——彈幕和音遊兩部份都不會太難，但要你一心二用同時打，就難度爆炸。目前的玩家評語有「推動人類進化」和「真的腦裂」等。我玩了一段時間，出來便加了作者的粉絲群，並且和他私聊了一會，驚訝地發現他居然還只是一個初三生，正在準備中考，而且此前就已有《東方 Boss Rush》一作仍在更新。真是後生可畏。我將〈春光獻祖國〉的檔案傳了過去，提出請求；過幾天，新版本裡就有這首了。後來我在一次成都的「東高聯」聚會上和大家輪流玩了幾遍，就非常歡樂。

回到 2 月初，當時我興奮上頭，覺得這遊戲不僅撞出了一個新天地，對我們這些有做同人音樂的非日本社團，也是一個機會：我們的同人音樂，還沒有一首進入官作和官方授權遊戲的，就算你想，大概也很

---

9 https://www.bilibili.com/video/BV1oh411k7Dq。
10 https://www.bilibili.com/video/BV1no4y1d76h。
11 https://www.bilibili.com/read/cv9561667。
12 宣傳：https://www.bilibili.com/video/BV1Wp4y1s7L6。
更新器下載：https://cloud.lilywhite.cc/s/oq6HZ。 提取碼：bobis0

難打進他們的熟人社會和商業考量。所以在可見的未來，《東方彈幕神樂》等官方授權作的曲目，大概仍將是那些大手日團的地盤。那我們能不能有一款我們自己的《東方》音遊，放我們做的歌，也讓全世界玩家玩到？就寫了一篇招募帖[13]，希望可以招到能人來幫助吃藥圖書開發關卡編輯器，好讓遊戲在作者需要專注學業時仍能成長。不過並沒有人應徵，後來我和朋友討論，自己也檢討了一下，覺得這般想法還是過於「畫大餅」了。除了對客觀環境評估不足，最主要的缺失是我並沒有決心、動力和能力去全力推行這樣一個宏圖，這樣一個宏圖也超出了吃藥圖書目前所能投入的極限。所以這款遊戲目前大概仍只能是使用既有素材的免費業餘同人製作，暫時不便想更多。

然而我還是想看 ZUN 在直播的時候打這款《東方琴鼓歌》。不知道有沒有人能幫忙推過去。

・2 月 5 日：自 2008 年開始上線的蝦米音樂平台宣布停止運營。

胡：蝦米長期是中國大陸地區頭部音樂網站之一，當年大概每個大平台都是盜版起家的，蝦米也以對用戶較友好的系統，成為同人音樂的一大分享渠道。然而在正版化的潮流中，蝦米未能妥善處理版權問題，撇不去憑藉盜版作品營利的事實，如今乃於連番失利後宣告離場。我之前沒怎麼用蝦米，偶爾用網易雲。不管是哪個，毋庸諱言，上面絕大多數同人音樂，都是用戶自行上傳，都是未經授權的，都算盜版。隨著正版化的推進，那個民不舉官不究的野蠻生長時代不會再回來了。對此議題有興趣的朋友可再參閱知乎問答「如何評價『東方同人音樂流通』的付費

[13] https://www.bilibili.com/read/cv9763081。

機制」，而我的意見只有趕快把我們自己的平台如 DizzyLab 做起來[14]。

・2 月 5 日 - 12 日：魅知幻想之旅、東遊鑒、「幻夢行動」合作舉辦首屆 STG 趣味挑戰視頻徵集投稿活動[15]。

・2 月 12 日：同人漫畫社團「鈴秋千」成立，首作《兔月政變》[16]。

★2 月 13 日： 2021 年《東方華燈宴》[17]發布，總時長達五小時半，在一天內累積了 53 萬的播放量。（截至 7 月 18 日累積播放量為 118.2 萬）

BusyOrc：這次華燈宴態怪開了一個 meta 的玩笑，我想這也能讓人跳出歡慶節日的氛圍，去理智地思考，如果很多事物真的到了不得不完結的那個時刻，我們應該怎麼辦。或者說，我們在那之前，是否已經做好了準備。每一個群體興盛之時，身處其中的人總會用願望思維去思考：萬事萬物皆有衰敗的一天，但我乘坐的這艘船，卻是「不朽的」。目前很少有人發表相關看法，也許是因為還需要走一步看一步，提早想多了也沒用。《東方》這個大 IP 也許還能繼續發展很久，但許多同人社團的發展並不盡如人意，至少在社團方面居安思危還是有必要的。我想總歸還是多想兩步要來得好。寫到這裡時，我想到一句詩：O Captain! My captain! 總之，希望現實還是不要變成詩中的情況吧。

胡：我以 2020 年疫情為題作詞的〈華魂〉[18]（原曲：〈花如幻想一

[14] https://www.zhihu.com/question/468932660/answer/1970481489。
[15] https://t.bilibili.com/488162572668287884。
[16] https://www.bilibili.com/read/cv9770910。
[17] https://www.bilibili.com/video/BV1Sy4y1Y773。 官網：thhdy.com
[18] 單品：https://www.bilibili.com/video/BV1JK4y1Q7Gu。填詞過程詳解：

般〉）這次也得到了不錯的迴響，評論區還有不少人呼叫央視、共青團前來聽歌，認為它具有出圈推向大眾的資質。事實上我寫的時候也是想著面向大眾的，但並不期望得到官方注目，畢竟我們同人活動多少還是不便與主旋律合拍，我在身分和政治面貌上，與大陸同胞也還是不能不有所區別，所以我在作詞和選取畫面的時候，也很小心不將稱頌的對象指向一黨一派，唱到「我們的道路」時選的也是漢畫像磚常見的「孔子見老子」而非近現代的意識型態。總之還是先維持目前的情況就好了。

必須要說的是，在這屆的鬼畜音 MAD 組曲上發現了有〈春光獻祖國〉的二次創作，是我最大的驚喜。

・2 月 14 日：「結界組情人節 24h」、「主角組情人節 24h」在 B 站、微博、Lofter 等平台同步舉辦[19]；「秘封組 8h」在 B 站舉辦[20]。這是「每小時發一段」的接力創作活動。

・2 月 17、18 日：由日本同人中文本土化代理社團「流星計畫」引介的日本東方畫師「EO」[21]「ぢせ」[22]入駐 B 站。

・2 月 25 日：「夢幻泡影」和多家社團聯合發布文創作品「數字油畫」，每套內附顏料、畫筆和預先標好著色指示的黑白線稿。

・2 月 20 日：遊戲《琪露諾的末世之旅》（又名《⑨⑨的奇妙冒

---

https://www.bilibili.com/read/cv9906835。

19 https://m.weibo.cn/7376468242/4602964604620473；https://m.weibo.cn/1629284723/4604238241995650。

20 https://b23.tv/aLjDly。

21 https://t.bilibili.com/492680057919356727。

22 https://t.bilibili.com/493131897066698848。

險》）demo 發布，這是一款基於 RPG Maker VX 開發的《LISA》[23]與《東方 Project》世界觀聯動的雙重同人遊戲。遊戲交流群號：680095543。

・2 月 27 日：《東方 Project》第 18 作《東方虹龍洞》情報公布。

・3 月 5 日：首部《東方》官方簡體中文出版物《東方 Project 人物名鑒 宵暗篇》開始預售。

・3 月 6 日-7 日：由本刊主辦的《東方社群信息的整合與利用》論壇在線上舉行，由軒緣無痕代由在 B 站進行直播、錄像，視頻連接：https://www.bilibili.com/video/BV1my4y177vC，論壇相關信息及內容整理見本期。

・3 月 12 日：資訊號「Macroburst」成立，以網易雲音樂動態的形式，推送最新的同人作品，宣傳《東方》活動、提醒每天的角色紀念日。網址：https://music.163.com/#/user/home?id=334151734

旅夢：這個資訊號旨在為廣大《東方》愛好者提供一個一站式的《東方》相關資訊索引平台，並提供可能是國內唯一的《東方》角色紀念日推送服務，內容推送方式類似於微博上的「剛剛」，主要強調時效性與全面性，歡迎大家關注。

・3 月 20 日 -5 月 9 日：官作 STG 直播競賽「Touhou World Cup 2021」

[23] 全名《LISA: The Painful》，2014 年以 RPGMaker 製作的著名獨立遊戲，背景是所有女人都在異變之下死掉的末世，男主角卻撿到了一個女嬰。遊戲充滿黑色幽默要素。

舉辦，本賽事由中國大陸 STG 玩家社群在 2020 年發起並主辦了第一屆，今年輪由西方社群主辦，選手分為中國、日本、西方三隊進行 30 場比賽。B 站的「甜品站 Offical」和東遊鑒在比賽期間進行了直播與講評。官網：https://maribelhearn.com/twc。

・3 月 20 日 - 21 日：哈爾濱《東方》愛好者聚會「紅博初春櫻花祭」。

・3 月 23 日：手工社團「多多良工作室」成立[24]。

・4 月 4 日：武漢 THO。

・4 月 6 日 - 5 月 5 日：東方同人文比賽「鄉里奇談」2021 春季賽[25]。

・4 月 11 日：瀋陽 THO。

・4 月 12 日 - 6 月 7 日：「凌澌诺蕾姬」舉辦第二屆「帕秋莉日」徵稿活動，分繪畫比賽和小說比賽。https://b23.tv/ck96W1。

・4 月 21 日：恆萃工坊於 DizzyLab 發布〈華魂〉合唱譜與鋼琴譜免費版電子檔以及音頻。網址：https://www.dizzylab.net/d/Score01/。

胡：考量到這首歌或許可以拿出來在學校之類的場合表演，我請 Davidsan 編寫了這份樂譜，免費公開讓需要的朋友拿去自印。秉持「幫

[24] https://space.bilibili.com/495286233/dynamic。
[25] https://b23.tv/Nzxevy。

助自己人的平台」這個原則，我們選擇在 DizzyLab 發布。從數據來看，縱使是有一定名氣且免費的作品，目前下載／支持者的數量也不過一兩百，遠遠不如大平台，收費作品的銷量更往往只有個位數、十位數。然而算上銷售分成以後，這一點點收益就比我們放在大平台幾萬播放量、幾千評論的作品還多了。線上音樂版權與銷售分成問題，音樂產業和互聯網企業已纏鬥了二十多年，沒有一方能夠滿意，創作者在絕大多數情況下也是吃虧的。現在我們同人社群能夠暫時擁有一個相對不虧的小平台，絕對值得大家愛護。

・4 月 24 日：ZUN 宣布由於展會延期，原訂 5 月 4 日場販首發的《東方虹龍洞》將改於 Steam 發布，是為第一款網上首發的《東方》正作。

・4 月 24 日：基於 Unity 的獨立製作，第一款《東方 Project》主題跨平台開放世界多人在線 RPG 遊戲《幻想鄉：世界》放出開發中消息。

・4 月 26 日：ZUNTeam 授權手遊《彈幕幻想》消息放出，引起中國大陸《東方》同人社群愕然，因為該遊戲乃是 2018 年開始先後以《飛天小魔女》等名發行的套皮侵權遊戲。社群開始討論抵制該遊戲和加強與日方溝通的事宜[26]。數日後，日方悄然撤下了關於這款遊戲的宣傳。

胡：此事應該還有下文，但現在還不好太早定論，下期再看看有沒有人能整理好這事的始末。

・4 月 30 日：龍皇社製作的同人 Roguelike 動作遊戲《東方十昊獄》

---

[26] 參見黑桐干也：〈應該再聊聊彈幕幻想這個事情〉，https://www.bilibili.com/read/cv11041394；

於 Steam 發售。

・4 月 30 日：第二屆蘇州中學《東方》音樂會「【典羽齋雅宴】幻奏聚樂 箏簫笛簧・蓬萊萃藏」[27]。

・5 月 1 日：第三屆武漢高校聯合《東方》例會「惟楚有才」。

・5 月 1 日：第十屆天津高校《東方》例會「東方天南宴」[28]。

・5 月 1 日：社團「毛玉工坊」成立，作品將以毛玉中心的音樂和周邊為主。

・5 月 2 日：合肥 THO。

・5 月 2 日：官作漫畫《東方智靈奇傳》畫師銀木檉入駐 B 站 [29]。

・5 月 2 日：第四屆清華大學東方主題例會「東方熙月華」。

★5 月 4 日：《東方虹龍洞》正式版於 Steam 發售。

・5 月 4 日：大連 THO／東方 PartyNight。

・5 月 4 日：「夢幻泡影」製作的《東方》X SCP 的設定集《幻想鄉機密檔案》、《東方》X 克蘇魯小說集《人心沉澱物》在大連首發。這是

[27] https://www.bilibili.com/video/BV1764y1y7qn。
[28] https://www.bilibili.com/read/cv11695565。
[29] https://b23.tv/uwTYob。

文學類社團第一次以《東方》為基礎來向圈外大規模尋求聯動。

・5 月 18 日： A-XII-XII 發表 72 頁同人漫畫《魔女之夜》，這是去年發表的長達 220 頁的紅魔同人漫畫《勝利之劍》的前傳[30]。

A-XII-XII：這本漫畫是獻給《勝利之劍》的讀者的，感謝喜歡這個故事的讀者。所以我畫了這本漫畫補充《勝利之劍》裡沒說清楚的劇情。但《魔女之夜》的劇情和任何我寫在裡面的設定都只是「我作為一個讀者對《勝利之劍》的解讀而已」，《勝利之劍》這本漫畫在每一個讀者手裡都可以按照自己的方式解讀，如果不喜歡我補充的劇情和設定按自己的方式理解就行了。

・5 月 19 日：原訂 3 月舉辦，因疫情延至 6 月 19 日於台北市劍潭青年活動中心舉辦的「東方春櫻宴 5」，因疫情指揮中心宣布第三級警戒，取消舉辦。

胡：今年台灣唯一的 THO 就這樣沒了。

・5 月 21 日：天聞角川引進圖書部宣布即將引進《東方文果真報》和《東方人物名鑒 常世篇》[31]。

BusyOrc：往書店渠道引進《東方》書籍非常有現實意義。如果早十幾二十年引進，我小時在新華書店最愛看的書可能就不是《皮皮魯》了。

・5 月 21 日：「東方祈華夢製作組」的同人 STG 新作《東方棲霞園》

30 https://www.bilibili.com/read/cv11338712。
31 https://t.bilibili.com/527131025694621867。

於 Steam 發售，後於 5 月 28 日至 6 月 6 日與「幻夢行動・EX」合作舉辦了視頻投稿抽獎活動。

・6 月 2 日：社團「Spirit Train」成立，主營同人漫畫、周邊[32]。

・6 月 4 日：「東方 STG 高校聯賽」發布首宣[33]。

・6 月 5 日：北京大學《東方》例會，上演 cosplay 舞台劇《世界盡頭的宴會》[34]。

・6 月 5 日：由 ZUNTEAM 管轄的「東方同人音樂流通」入駐 QQ 音樂、酷狗音樂、酷我音樂和網易雲音樂。

BusyOrc：從灰色領域走入正規領域，是一個普遍的發展趨勢，但在這過程中需要警惕個別公司的撈錢行為（雖然以 ZUNTEAM 的情況和國內目前這幾個公司的現狀，警惕了也不一定有用，但發出信號總比什麼都不做要好）。

胡：囧仙 4 月的文章〈東方同音流通在國內初見端倪，稍微講講過程中發生的事兒〉[35]講述了其中的一些波折，並表示他的目的是「1. 國內東方人有方便快捷的欣賞與購買同音的方式（包括冷門音樂等）；2. 國內的同音社團尤其是苦於推廣的中小社團可以方便的登錄該官方企劃」，然而「其中 2 是完全沒實現，而 1 也只實現了一半」。評論大多認為 ZUNTEAM 並不在乎海外市場，也沒人願意多用心，而囧仙又辦了

[32] https://t.bilibili.com/531673997279972913。
[33] https://t.bilibili.com/532321712708725439。
[34] https://www.bilibili.com/video/BV1So4y1X79b。
[35] https://www.bilibili.com/read/cv5615666。

一次吃力不討好的事。我的意見只有趕緊把我們自己人的平台做起來。

・6 月 11 日：同音社團「夜之騷靈」的**小米茶惡劣**於上海舉辦紀念《東方神靈廟》發售十周年的鋼琴獨奏會「神靈十響」[36]，並宣布將會在各個城市舉辦《東方》only 展會期間前去舉辦演奏會，目前確定前往的城市有南昌（7 月 10 日江西 THO 會場內），鄭州（7 月 23 日），上海（魅知幻想博覽會期間）以及深圳和成都（地點與時間未定）。

胡：小米茶惡劣之前曾經參與《遊戲時代的新邦樂》翻譯工程，也幫我作過〈祈望〉一曲的鋼琴改編和錄音，如今也獨當一面了，甚好！

・6 月 12 日- 13 日：上海 CP28／東方 PartyNight。

・6 月 13 日，由怒海客、小米、華子、博麗 Sch 等人發起的同人文學閒聊交流社團「濁浪文工團」成立。這是一個致力為中文《東方》同人文學創作者提供密友式交談的組織。

怒海客：同人精神，是【愛】。在【愛】著那個美妙的世界，願意爲之付出自己的靈感與汗水時，我們自己就已經變成了更加可【愛】的人了。我們堅信：每一個創作的靈感，都值得我們爲之來一次促膝長談；每一個懷有靈感的人，都值得自信地將抱負一吐爲快。

・6 月 12 日：「白晝桃草子 Studio」開始於 B 站連載《東方》X《明日方舟》的安科帖《紅美鈴的羅德島日常》視頻版[37]。

---

36 https://t.bilibili.com/531765540212587339。
37 https://www.bilibili.com/video/BV1v54y1G7KC。

胡：我沒玩《明日方舟》，但看了這些，也就認識了不少。《烈幻入》在《刃牙》和《東方》愛好者彼此之間的推坑作用亦大抵如是。

・6 月 16 日：二色幽紫蝶-kk 製作的同人遊戲《東方夜雀食堂》於 Steam 發售，首周銷量破萬。7 月 10 日，百度「國遊銷量吧」發布 6 月 30 日為止的國產遊戲銷售半年榜，其中《東方夜雀食堂》以 1.7 萬得到了第 11 名。

・6 月 17 日 - 6 月 24 日：《東方歸言錄》（《東方 Lost Word》在中國大陸的登記名稱）進行首次不計費刪檔測試。

・6 月 26 日：東遊鑒主辦的第一屆 Touhou Jam 公布主題：「1.情緒 2.尋找自我 3.宴會」，參賽者可從這三個主題中進行頭腦風暴，隨意組合，在 6 月 27 日 12 時至 7 月 3 日 12 時進行創作。

BusyOrc：我認為這是非常有趣的三個主題，雖然我因為考試等原因，沒有時間參加，但可在此提出一些個人意見。看到這三個主題，第一時間最容易想到的是戀戀、秦心和萃香，但也可以考慮從其他人物入手，比如「祖安幻想鄉」，人人情緒大暴走的異變；比如秘封組在追求物質生活的現代迷失了自我，卻在幻想鄉歡樂的宴會中找回了真正的自我；或者以尋找自我為核心，走一個意識流的風格。國內第一屆，這是非常好的！也許 2077 年的學生，背歷史的時候，就會一邊背一邊罵娘：東京奧運會到底哪一年舉辦的，是和第一屆 Touhou Jam 同一年嗎？

・6 月 28 日：香港科技大學學生會動漫畫學會會刊《尋・糸》vol. 1

介紹了《東方 Project》，文長 10 頁[38]。

胡：內容只是粗淺的介紹，作為面向一般同學且為習作性質的學生刊物，我們也不宜過度期待。不過，該學會的主席 ORANGE 在發刊詞中表明瞭自己是東方廚，他們也有電子郵箱 su_comic@connect.ust.hk，所以這幾年有意在香港發展活動的同好或許可以去信建立聯絡。

・6 月 29 日：《東方歸言錄》獲批版號[39]。

・7 月 8 日：魅知幻想發布新聞：「東方同人音樂流通」宣布 BOOTH 平台販賣《東方》同人音樂正式解禁，即「東方音樂電子版自由化」。在此之前，社團只能通過「東方同人音樂流通 BOOTH」這唯一授權渠道進行歌曲發布。

同人社團在 2021 年 8 月 13 日後即可自由於 BOOTH 販賣自己製作的二創東方同人音樂，只要在 TAG 中添加「東方 Project」即可，BOOTH 平台會收取 11.4%的著作權使用費及分配手續費。

另外 ZUN 在推特中表示《東方 Project》原曲也將屆時登錄 BOOTH 平台，會在 8 月 14 日、21 日、28 日分三批陸續發布，名曰「夏季三周連續發表祭典」。

・7 月 8 日：魅知幻想發布新聞：四方山新聞公布了全新的《東方

---

38 https://www.facebook.com/hkustsucas/photos/pcb.4260394864006605/4260393037340121。

39 國家新聞出版署：〈2021 年進口網絡遊戲審批信息〉，http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/318/75658.shtml。

Project》視頻、直播相關規約。

在內容方面，規約較為寬鬆，只要遵循《東方 Project》二創規約，並具有一定「創作性」，即可進行內容為：原作實況、原曲現場改編、演唱、彈奏、繪圖等視頻製作和直播的行為。如涉及其他版權方內容則須單獨向對應版權方進行申請。

在收益化方面，作品可以在 niconico、Facebook、Instagram、Mildom、Twitch、Twitter、YouTube 等網站進行發布並通過網站官方收益渠道來獲得收益。（未包含 Bilibili，但在之前的規約《東方 Project 使用規定》內已經授權了 B 站的收益化）在個人網站發布視頻則禁止廣告以外的任何收益化行為。

違反上述規約、或被官方判斷有惡劣影響的視頻作品，上海愛麗絲幻樂團可能會單獨聯繫相關作者，或採取直接刪除視頻的行動。

7 月 8 日：「老子 150」在 B 站發表為江西 THO 特製的〈東方 DOTS·續・桃花島 江西 THO 宣傳 PV〉，並且在 P2 自填自唱了一首改自周杰倫〈蒲公英的約定〉的同人曲〈桃花島的約定〉[40]。

老子 150：你想懂，我空間裡有一些好康的，比 PV 還刺激，還可以教你 桃花島哦

其實視頻基本都是我一人全役的，所以專業性上沒那麼完善，大家看著圖一樂就好

[40] https://www.bilibili.com/video/BV1h64y147zE。

注：《DOTA2》主界面遊廊圖搜索「THD」即可找到〈東方 DotS 續桃花島〉地圖進行遊玩，現萌新群號 474907856。

胡：這歌詞頗為有趣，經作者同意授權，在此轉載，並附原詞對照。

桃花島的約定 詞：老子 150	蒲公英的約定 詞：方文山　曲：周杰倫
刀塔遊廊圖的 QQ 群 是記錄裡有同伴的證明 我們一直說著車万過氣 多少年後也還是在更新 同人遊戲有幾個能用心 因為要火只能盼望奇跡 認真做決定命運的視頻 卻不知道到底能給誰聽 一起東方的約定　排在江西 當過鴿的我相信 說好要一起面基　你說不行 時間沖淡了熱情 在單機時補刀墊小兵 我已忘記曾經還是萌新 如今成長之後還要嘴硬 誰又能拯救現在的冷清 一起刀塔的軍訓　那樣無情	小學籬笆旁的蒲公英 是記憶裡有味道的風景 午睡操場傳來蟬的聲音 多少年後也還是很好聽 將願望折紙飛機寄成信 因為我們等不到那流星 認真投決定命運的硬幣 卻不知道到底能去哪裡 一起長大的約定　那樣清晰 打過勾的我相信 說好要一起旅行　是妳如今 唯一堅持的任性 在走廊上罰站打手心 我們卻注意窗邊的蜻蜓 我去到哪裡妳都跟很緊 很多的夢在等待著進行 一起長大的約定　那樣清晰

打過狗的我想贏 說好要換個遊戲　可你如今 還在房裡九缺一 一起桃花的約定　那樣真心 與你刷不完的經濟 而未來也說不清　你會同行 還是消失在人群	打過勾的我相信 說好要一起旅行　是妳如今 唯一堅持的任性 一起長大的約定　那樣真心 與妳聊不完的曾經 而我已經分不清　妳是友情 還是錯過的愛情

・7 月 9 日：由夢幻泡影、鄉里奇談、炎上書屋、求文、恆萃工坊、幻想授華錄、星之實驗室、幻夢緣起、唯心主義 idealism、東方譯聞麓、濁浪文工團聯合舉辦的無限制《東方》同人文徵集活動「天下布文」開啟，詳見頁 122。

・7 月 9 日：東方 Liveparty in 南昌。

・7 月 10 日：第一屆江西 THO「夢違贛鄱薈萃・壹～秋水鳴歌宴」在南昌舉行。

胡：不知道是誰寫的：「籌辦組在『天不時地不利人不和』的情況下，辦出了一屆反響較好的 THO 展會，來展人數大大超過預期。」客觀的敘述和主觀的形容應該盡量分開，所以我把這幾句挪過來。下面有請主辦方來分享一下具體情況。

ToHanabi：先說「天不時」。國內 7 月份每週都有《東方》Only 活動，而我們選在了 7 月 10 日這個最尷尬的日期，這個時候有一些學生還在校內並沒有放暑假，除了時間是週末之外，沒有任何優點。並且南昌冬冷夏熱，這正值夏天最熱的時候。所以我們的預估到場人數實際上相當

悲觀，只有 150 到 200 人。

至於「地不利」，是因為江西作為「阿卡林[41]省」缺乏存在感。我作為代理主催甚至收到過「江西南昌在哪裡」這種提問。江西當地也沒有很有影響力的人物，所以我們對宣發的效果也並不是特別看好。

再說「人不和」。我們組委會其實處於缺少人手的狀態，因此吃了不少虧，也導致近乎一半的特別企劃沒有實現。我們成員裡也有一些特殊情況，如身體欠佳、今後恐難再進行活動籌辦工作等等。然而這次展會其實已經籌備了 3 年之久，所以我們是抱著「出道即巔峰」的想法去辦這屆展會的。我們對結果比較悲觀，但依然決心盡力去保證展會的高質量。

然而最後，實際到場人數是接近 400 人左右。除了場地內太熱沒有收到任何負面評價。這對我們大家來說都是意外之喜，相信下一屆江西 THO 可以辦得更好。

・7 月 10 日：社團「幻想授華錄」在江西 THO 上首發《授華・緣起》，一本以幻想鄉視角，模仿中國課本教材形式與內容編寫的教科書。交流群號：136621283。

・7 月 11 日：江西 THO 的後續活動「豫章幻想茶會・EX」在南昌順利舉行。

---

[41] 萌娘百科詞條「阿卡林」：「漫畫《搖曳百合》(2008-)及其衍生作品中的登場人物赤座燈里的名字變化而來的稱呼，用於指代『存在感低下』的人物特徵，也是 ACG 次文化中的萌屬性之一。」今江西省與周圍的湖北、湖南、廣東、福建、浙江、安徽相比存在感較低，故而有此戲稱。

・7 月 13 日：日本遊戲開發商 CAVE（代表作：《怒首領蜂》、《蟲姬》等）宣布，獲得《東方 Project》IP 授權，正在開發一款《東方 Project》的全新作品，預定於 2022 年推出。

院長 each：根據同日財報發言判斷，大概率為 CAVE 社 2013 年以來主攻的 IP 套皮氪金手遊 STG。

・7 月 14 日：吃藥圖書發布 LuaSTG 製作的《東方 Boss Rush》4.0 版，內容目前做了從《紅魔鄉》到《紺珠傳》共約 260 張符卡，玩家並可搭載任意數量的經調整過的官作 STG 系統作為輔助[42]。

胡：我第一把用靈夢裸奔（無系統），收卡數 46/260，分數 20.2/100。吃藥圖書本人 16 日發了他的裸奔成績：收卡數 129/259，52.4/100 分。兇殘。第一把打完我拿到三萬多金幣，足夠解鎖全部系統，然後我全部掛上再打一把，結果因為東西太多眼太花，撞得更多。再試了一下通關後解鎖的射命丸文自機，機制是如《文花帖》般拍照消彈幕同時削 Boss 血，也很有趣，之後要趕著編書先不玩了。現在吃藥圖書已經考完，相信開學前還可以有一段高產的時間！

吃藥圖書：草草草，大家快來玩⑧（）

・7 月 17 日：日本社團「シカクゲームズ」製作的 AVG《秘封碎片》於 Steam 發售並同步提供中文，遊戲發生在蓮台野夜行故事之前，二人相遇、成立社團並共同展開冒險。

・7 月 18 日：同人 STG《東方有頂天夢》上架 Steam 發售，本作是較

[42] 更新器下載鏈接：https://cloud.lilywhite.cc/s/QpMIz。提取碼：kuihea

小體量的縱軸彈幕射擊遊戲，包含 1-6 面和 Ex 關卡。

胡：「較小體量」是宣傳文案裡的原話，實際去看評測，就會看到許多差評，如音樂要玩家自行導入、畫面敷衍、玩法上沒做任何特殊系統、總體可謂粗製濫造，等等等等。我想，《東方》的基本盤是可以讓你得到一些保底的關注與銷量，但做得差還是一定會被罵的。而如果差到了一個境界，恐怕就要被釘在恥辱柱上了。值得嗎？

• 7 月 19 日：「三日月夜歌」組織的以古典室內樂改編為主的音樂社團「四季如歌室內樂團 ～ Orchestre de Chambre Cantabile Saisons」成立，計劃在 8 月 7 日上海 THO 展會上發佈新作《寄夢華歌 ～ Der Anfang des Traums.》[43]。

• 7 月 20-21 日：河南鄭州一帶發生單日降雨量突破歷史極值的暴雨，造成多地嚴重內澇、交通中斷。原訂 7 月 24 日舉辦的鄭州 THO 主辦方表示能否按原訂計畫舉辦須等待政府公告。截至本刊付印（21 日下午）時尚未得到進一步消息。

• 7 月 21 日：音樂社團「雲杪-煙緲」發布首張專輯《啟願》的試聽，計畫於 8 月 3 日徐州 THO 首發 [44]。

---

43 https://t.bilibili.com/548822869684706123。
44 https://www.bilibili.com/video/BV1TB4y1K7tF。

・（預告）8 月 7 日：同人 STG 《東方靈守祀 ~ Consciousness' Unity of Opposites》發布體驗版。

CCY：各位讀者好！真是沉默了好久的企劃呢，甚至一度是被人們稱之為「秘」的存在。那麼既然發布了體驗版，就漸漸的高調起來吧～同剛剛掌握語言的小孩子一樣，在期待著向每一個遇見的人訴說著各式各樣的逸聞趣事。希望大家多多支持！

狸糕子：各位讀者好～！這裡是同人 STG 製作組「只鸛狸藥堂」，我是策劃狸糕子！

　　說來，如果我瞭解到的信息無誤，似乎在一宣前這個作品都還不為人知。為的就是突然出現然後「轟的一聲」這樣的效果吧。

　　作為遊戲的主美與文案，我有些小小的私心：比起絢麗的彈幕（卡比子和 dfm 二位老師實在非常強力！），我希望大家也能注意到遊戲中的角色與劇情。本作的劇情與人物還是相當值得一看的（大概)！望大家能在遊戲中，感受到發生在「非傳統意義靈界」的故事的趣味與魅力～

　　——那麼，由此開始
　　向著喧囂的寂然之世，展開了
　　離遊的念魂所依藉的
　　二千年間逝去的彈幕繪卷。

・（預告）8 月 7 日：夢幻泡影製作的小說集《摘星敘議・啟明》、《摘星敘議・夜臨》發售。本作標題《賽博朋克 2077》的塔羅牌設定為藍本，是兩部科幻類的同人文集。

東方壷守祀
清水濡るけれど猶　遣らむ　偖は澄むやと。
物思へば澤の螢もわが　身よりあくがれい　づる魂かとぞ見る。
懸想し侍ける女の、更に返事し侍らざりければ
忍びて物言侍ける人の、人繁き所に侍ければ
人目をも　慎まぬ物と思ひ為ば　袖　の掛からましやは
玩家群

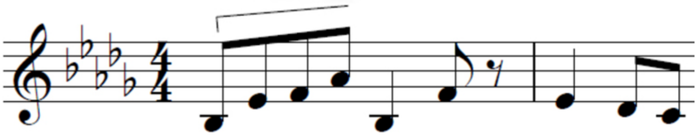
《東方虹龍洞》音樂評析

——與以前的《東方》音樂在傾向上的差異[1]

白鷺雪[2]

翻譯：印月之蛇[3]　校對：Davidsan

《東方》主題曲（每一作的標題曲）常見動機



譜例 1：「常見動機」，也可稱「常見音樂材料」或「常用片段」

上海愛麗絲幻樂團的《東方 Project》系列最新作品，《東方虹龍洞

[1] 本文原標題為〈東方虹龍洞の楽曲プチ評論＆分析・過去の東方曲との傾向の違いについて〉，發表於 2021 年 5 月 7 日，經作者授權，在此翻譯刊出。原文網址：https://note.com/yuki_02010/n/nfed59652185d。

[2] 獨立作曲、編曲家，偶爾也做指揮。《東方 Project》與和風愛好者。日本紀行社團「針之音樂」代表。專業、興趣範圍：管弦樂、吹奏樂、樂理、樂譜編輯、純邦樂、標題音樂、日本古代史。

[3] 一隻懂一點日語和音樂的鴿子，入坑《東方》也是因為接觸到了其中的曲子，這次能有機會翻譯相關的文章很開心。單推蕾咪，正準備去上海 Wonder Festival 搶白模。

~ **Unconnected Marketeers.**》終於發售了。

既然要討論遊戲音樂，那麼我想先推薦一下遊戲。這次的作品非常有趣，希望大家務必嘗試一下。雖然我不擅長彈幕射擊遊戲，但還是從其中感受到了很大樂趣。如果您沒玩過《東方》系列的原作遊戲，希望您能嘗試一下《虹龍洞》。

前些天，我一邊玩遊戲一邊聽了其中的曲子，這篇文章就來寫一些我對《虹龍洞》音樂的感想。**其中包含了我個人的音樂喜好和感想，當然，我也會儘量根據樂譜和樂理知識做些客觀分析**。

本文按一定順序討論《虹龍洞》中的所有音樂，並且盡量只討論音樂本身，**但是也會提到包括曲名在內的一些梗**。

1. 引言

在進入正文之前，我想先說一下，我曾經寫了三本《遊戲時代的新邦樂－東方 Project 樂曲與音樂理論之考察》[4]，是比較厚的同人誌。

不過，寫這三本書的時候是 2015 年至 2016 年間，距現在已經五年了（本文寫於 2021 年）。

[4] 編注：日文原名《東方 Project の楽曲と音楽理論の考察》，《遊戲時代的新邦樂》是我取的中文譯名，緣於作者在書中提出了「《東方》曲或可視為日本傳統音樂（邦樂）在現代的一種新生」這一觀點，故以此題突出「傳統－現代」和「娛樂－正典」兩組對比。

我在《遊戲時代的新邦樂》以當時一些較為知名的《東方》原曲為中心，分析了其常見的音樂傾向，然而第三卷出版也已經是在五年前了。我認為**現在《東方》原曲的音樂傾向，與當時相比有了一些變化。**

以我個人的感想而言，現在的原曲與以前作品相比，「**給人以深刻印象的旋律變少了**」。此外，近期的作品也不是 FC 時代那種重視旋律的配樂，而是隨著新作的推出，音樂風格愈加接近「**現代風格的遊戲／影劇配樂**」。也正因如此，我感受到《東方》原曲的音樂傾向發生了變化。

實際上，我在 Twitter 上看了人們對新作音樂的評論。有人說「這次的配樂也很棒」、「我喜歡 X 面的音樂」。但也有不同的聲音，如「比起 boss 曲，我喜歡的道中曲更多」，「沒有什麼特別令我印象深刻的曲子」。造成這種差異的原因，當然有每個人對音樂的不同喜好。但另外一點，就是**最近的《東方》原曲展現了與過去作品不同的傾向，有人能接受這種新的傾向，有人則更熱愛以前原曲的氛圍與「中毒性」，較難接受新的感覺**。

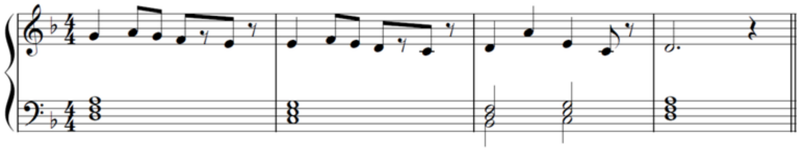
在此我想說明的是，本文中提到「**以前的《東方》**」或「**以前的風格**」，其中「**以前**」並不是舊作時代，甚至不單是《紅魔鄉》、《妖妖夢》、《永夜抄》這三部 Windows 版早期作品。我這裡要說的「以前」**，大致是指《東方星蓮船》以前。《東方紅魔鄉》**發布於 2002 年，**《東方星蓮船》**則是 2009 年，而這次的**《東方虹龍洞》**發布於今年，即 2021 年。Windows 版《東方》已經歷近 20 年，我將這近 20 年的時間一分為二，前半部分稱為「以前」。這種說法對十年以上的《東

方》老粉可能有些殘酷，然而**這就是現實**。

因為感受到現在的《東方》原曲與以往原曲的氛圍不同，我認為「**東方原曲的音樂傾向發生了變化**」。在上述三本《新邦樂》出版之後的五年裡，我一直想要借助一些客觀的理論來說明這種變化，但一直找不到機會。直到現在《東方虹龍洞》發售，給了我們一個上好的機會。下面便請容我以《東方虹龍洞》的音樂為例，討論一下以前的《東方》原曲與最新的《東方》原曲之間的不同。

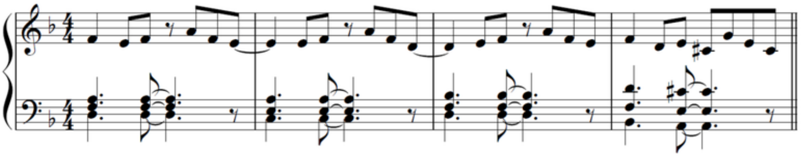
2. 〈妖異們的驟雨〉

（因標題曲《架起虹橋的幻想鄉》與前作音樂風格相近，故略去不談。）



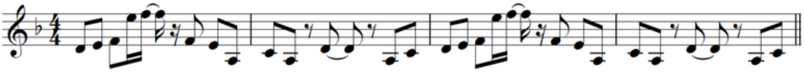
譜例 2

這是引子部分的樂譜，以鋼琴演奏的 d 小調。因此，其與《妖精大戰爭》中的〈Loose Rain〉一曲十分相似。我推測在神主的創作中，可能有「雨 = 鋼琴」這一等式。



譜例 3：〈Loose Rain〉的開頭部分

在 8 小節的引子之後，進入了以下樂句：



譜例 4

大家剛聽這句時，對它是何種印象呢。

認為它是「引子結束後的 A 段」？

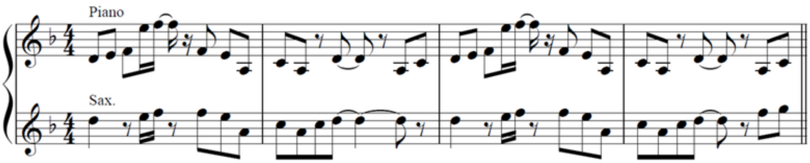
抑或認為它是「引子在進入 A 段之前的延伸」？

說實話，我憑感覺很難判斷它屬哪一種。這種狀態，我稱之為「**引子與 A 段邊界的模糊性狀態**」。暫不討論這種模糊性對音樂來說是好是壞，但至少這種模糊性**在《虹龍洞》其他曲子中也有體現**，而不僅限於此曲。

在一面道中，這種 2 小節一句的樂句可能是最令大家印象深刻的。

而這些樂句與其稱為旋律，稱為「連複段」(riff)[5]可能更合適。

在以前的《東方》音樂中，連複段重複數小節之後，會以此連複段為伴奏，於其上展開歌一般的旋律（本作中六面 boss 曲是這一風格，稍後會有討論）。如果是這種風格的曲子，歌一般的旋律響起時，就可以判斷出「這是 A 段」。但是此曲卻沒有響起這種歌一般的旋律，而只是用薩克斯演奏了與連複段相近的內容。



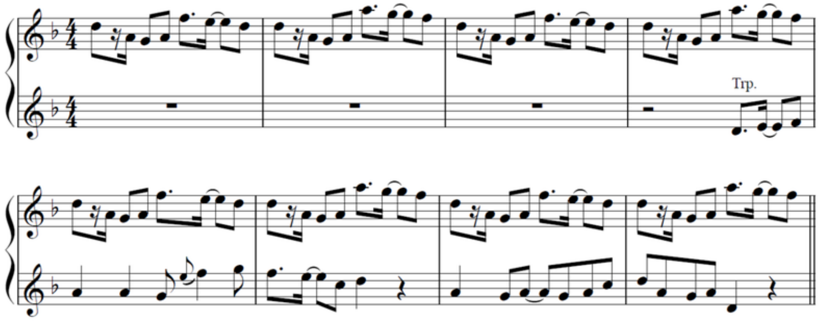
譜例 5

如果以鋼琴的連複段為伴奏，薩克斯演奏嶄新的旋律，那麼就可以判斷出 A 段的開始，而不會出現上述模糊的感覺。所以薩克斯對連複段的重複，正是造成**引子與 A 段邊界模糊**的主要原因，也是造成《**虹龍洞》音樂與以往《東方》音樂給人感覺不同的部分原因**。

為了印證這點，來看一首比較早的曲子，同樣是一面道中曲，來自《東方紅魔鄉》的〈如鬼燈般的紅色之魂〉。

---

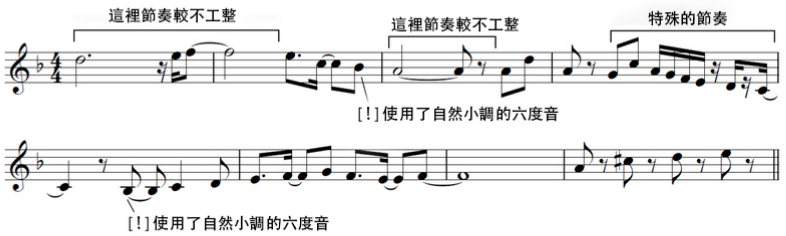
[5] 校注：此詞對應日語的「リフ」，以及英語的「riff」。指的是商業音樂中反復出現的一種特定的音型。



譜例 6: 〈如鬼燈般的紅色之魂〉

曲子以連複段開始，之後在引子的連複段的基礎上，ZUN 號開始演奏明確的旋律，以此構成 A 段。這種形式，可稱為**引子與 A 段邊界清晰**的形式，也可稱為歌一般的音樂結構。這種形式的音樂，人們易於辨別其樂句的開始與結束，因此可以稱為「**易於辨識的旋律**」。

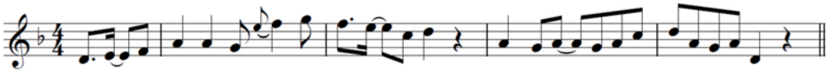
回到〈妖異們的驟雨〉，此曲在引子之後展開的部分與連複段略有不同，開始具有一定旋律性。但是其節奏比較複雜，第一次聽難以判斷時值，所以難以形成印象。我在記譜的時候也遇到了困難，因為其中有多處是在後半拍開始新的音。



譜例 7

特別值得一提的是，這首曲子使用了「**自然小調的六度音**」（第二小節第四拍的降 si，第五小節第二拍的降 si）。在以往的《東方》原曲中，經常採用省略「自然小調的六度音」這種演歌性質的處理。但是**從最近的原曲中，則看到了脫離這種規則的傾向**。這可能是在探究新的音樂性。

再來看〈如鬼燈般的紅色之魂〉，這裡只看旋律部分：



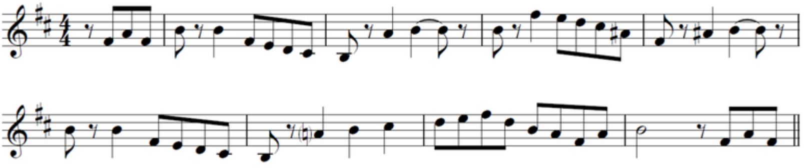
譜例 8

這首曲子體現出了「**省略六度音**」（此曲為 d 小調，六度音為降 si）。可以看到在 **re**、**mi**、**fa**、**sol**、**la** 之後跳過了降 si，直接進行到 **do**。這種「省略六度音」處理，在以前的《東方》原曲中非常常見；或者說，以前很少見到帶有六度音的原曲。但在最近，**帶有六度音**的曲子卻多了起來。（此為個人見解，未經詳細統計）

雖然現在僅討論了一首曲子，但是已經可以看到一些造成「最近的《東方》音樂與以前有所不同」的原因，分別是：「**省略六度音**」**這一特點的消失；旋律聲部的節奏變得複雜；旋律抽象化，不似以前的曲子易於辨識**。換句話說，現在的《東方》音樂**開始使用六度音，旋律不再是「歌一般的旋律」、「有所闡述的旋律」，而是更接近背景音樂**。

3. 〈大吉貓咪〉

引子部分沒有具體的旋律，而是強調了活用附點的靈活旋律及半音階的進行，以這種形式開頭，之後馬上進入旋律。這裡是此曲最值得注意的部分。與一面道中曲相反，此曲**在引子後開始了明確的歌**，音樂結構簡單易懂。



譜例 9

包括七度跳進（第 2、第 6 小節的 si 到 la）在內，這一部分音程的上下運動比較激烈。以歌曲的標準來說，音的數量較多，但也正因如此，使人感覺這更像以前的《東方》音樂。

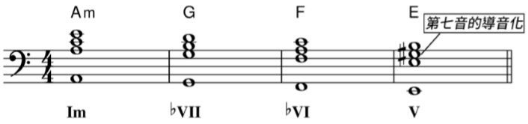
一面道中曲有部分樂句使用了「**自然小調的六度音**」，而此處的旋律則**避開了「自然小調的六度音」**，即前文提到的「**省略六度音**」（此曲為 b 小調，即省略了 sol）。此曲中 **sol 音一次都沒有出現**，通過這一點即可判斷。在我以前寫的書中，將這種處理稱為「**ZUN 調式**」或「**固定用法**」，包含省略六度音（此曲六度音為 sol）在內，此曲的一些處理方式與以前的《東方》音樂相似。

4. 〈深綠掩映的斷崖〉

這是一首每小節三拍的曲子，可能是在致敬自己之前的作品，《東方風神錄》中的〈芥川龍之介的河童〉。引子部分通過多次重複「四段流」來形成華爾茲式的旋律。

・ **37 四段流**

「Ⅰm→♭Ⅶ→♭Ⅵ→Ⅴ」的進行，這是在 ZUN 進行基本型的反向進行「La Sol Fa 型」之後，再續以屬和弦 V 的進行，通稱為「四段流」，也可以叫「La Sol Fa Mi 型」：



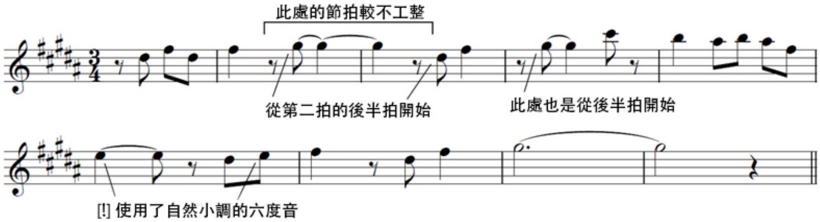
譜例 10：關於「四段流」的說明。引自《遊戲時代的新邦樂－東方 Project 樂曲與音樂理論之考察 Ⅱ 和聲篇》，頁 103。

因《深綠掩映的斷崖》是一首升 g 小調的曲子，故其和聲進行為「G♯m→F♯→E→D♯」。

之後會響起 ZUN 號的聲音，在聽到 ZUN 號的瞬間，我以為會進入 A 段，但實際上 ZUN 號並沒有演奏具體的旋律，更像是引子的延續。這種風格與一面道中曲相似，是一首「**引子與 A 段邊界模糊**」的曲子。

引子與 A 段邊界模糊、聽眾難以判斷音樂結構的狀態持續一段時間

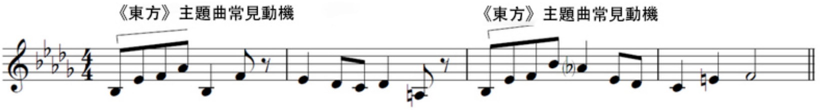
後，笛子開始演奏相對具體的旋律：



譜例 11

這是 A 段嗎，還是說已經進入 B 段了？這一部分給人的感覺有些模糊。而且這段旋律也比較隨意，難以預測音符時值和休止符的出現，因此可能難以給人留下深刻印象。除了上述特點外，這部分也使用了「**自然小調的六度音**」（第五小節的 mi）。

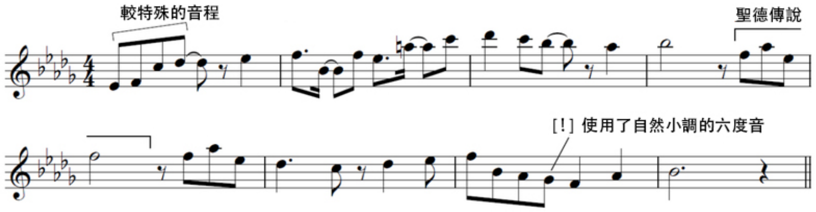
5. 〈Banditry Technology〉



譜例 12

不知是有意為之還是偶然如此，最初的四個音與「**《東方》的主題（常見形式）**」呈相同的音程關係。但是在此曲的旋律中則表現為「4 度→2 度→3 度→7 度→5 度」這種不規則的音程跳進，音的上下運動也較多。在初次聽時，這種形式可能很難給聽眾留下印象。

在這之後展開了較為具體的旋律：



譜例 13

最初的部分中，雖然音程關係比較特別，但表現出了較強的旋律性。而且雖然是作為經過音，此曲中也用到了「**自然小調的六度音**」（第 7 小節的降 sol）。其中出現了〈聖德傳說〉的一部分，但我認為這是偶然。此曲雖然只出現了以上兩種旋律，但比起道中曲，**各個聲部都展現了明確的旋律，音樂上的主張也更加清晰**。

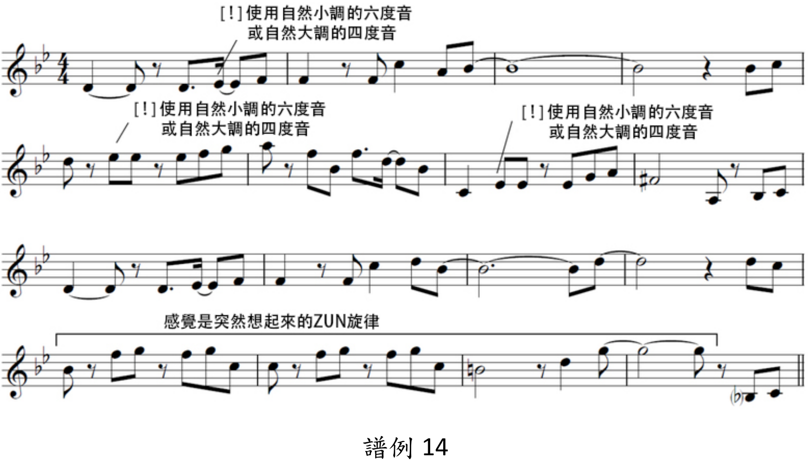
6.　〈駒草盛開的萬年積雪〉

此曲是《虹龍洞》中最特別的一首。我想在試玩版的時候，**在一至三面的曲子當中，應該有很多人對這首三面道中曲印象深刻**。我也看到一些評論說「前後差異很大」，「是熟悉的感覺」或者「感覺像是畢業典禮」。至於這首曲子如此令人印象深刻的原因，主要有以下兩點：

第一，這首曲子**不是小調，而是大調**，這在《東方》音樂中是比較罕見的。

第二，是此曲在前三面的所有曲子中，擁有「**具體且易於辨識的旋律**」，且這種旋律「**不是複雜的器樂旋律，而是人可以演唱的聲樂旋律（故易於記憶）**」。換句話說，這種易於辨識甚至能夠演唱的旋律，在《虹龍洞》中是第一次出現。

正是這兩個要素，使人覺得此曲和其他曲子有較大差別。當然，旋律易於記憶，「**感覺在哪兒聽過這種旋律**」也是造成這種感覺的原因之一，雖然是相對間接的原因。除此之外，此曲的和聲進行與帕赫貝爾所作卡農的和聲進行相近，而這是一種較常見的進行。這點在本文暫不討論。



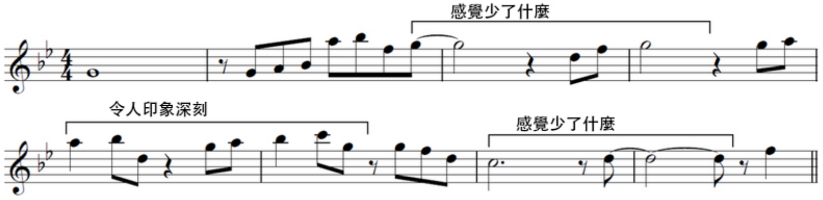
譜例 14

此曲也用到了「**自然小調的六度音**」（第 1、5、7、8 小節的降 mi）。但因為此曲是大調式，準確來說應稱為「**自然大調的四度音**」（不是平行大小調的六度音，而是相同音高的音）。但是**旋律的後半部**

分（第 4 段），卻令人感覺「這是以往東方音樂的風格」。

該旋律開始於降 B 大調，但臨近結尾卻轉為其平行小調 g 小調，甚至最後結束於「**辟卡迪三度**（第 15 小節的 si）[6]」，實際上是以 G 大調結尾。於是，雖然此旋律在聽覺上易於辨識、易於記憶，但是它先是大調又是小調，最後又是大調，反而難以用音樂術語在文章中進行說明

最後要說的是，此曲開始於鋼琴的琶音，然後進入用薩克斯演奏的上述旋律。該旋律易於辨識易於歌唱，所以此曲是一首**引子與 A 段邊界清晰的曲子**。



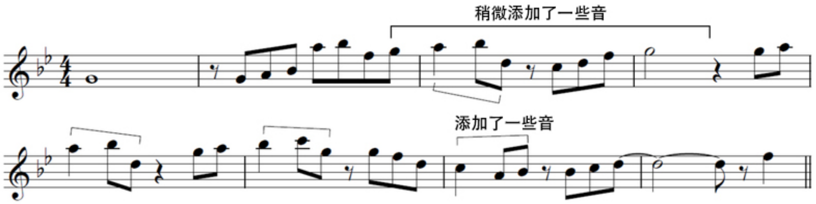
譜例 15

之後的旋律雖然也是較具體的旋律，但是經常會用到長音，令人感覺有音樂上的空白。給人一種想要表達什麼卻又沒表達出來的印象（與

6 校注：英文 Picardy third, 法文 Tierce de picardie。西洋古典音樂作品中，為回避小調主音之上的純律大三度泛音和小調小三度三音實音的音律差異，常常在小調性的樂曲結束和絃中使用三音升高半音的「辟卡迪三度」。簡單來說，就是小調作品以同主音的大三和弦做結束和絃。巴洛克時期的很多作品，尤其是巴赫的作品都是這樣的。

以前的原曲相比）。而上文所討論的部分，其**旋律很好地表達了想表達的東西**。這部分與之相反，給人一種**有些壓抑自身情感**的感覺。

我想像了一下，以《星蓮船》以前的風格來寫這首曲子會是什麼樣，並做了一些改寫，改寫的部分用符號標出。

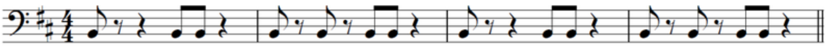


譜例 16：略作改編

7. 〈Smoking Dragon〉

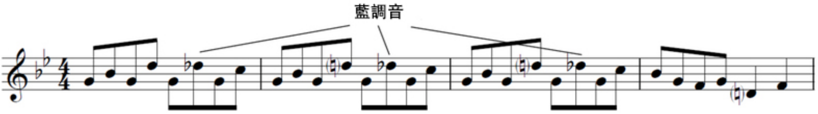
此曲也比較特別，而且深入分析下去，感覺它屬於更加少見的形式，有著接近《東方輝針城》中〈輝光之針的小人族〉的要素。即**用一個音樂主題貫穿曲子的始終**。

以〈輝光之針的小人族〉為例，就是開頭的「噠……噠噠……噠、噠、噠噠……」這樣的旋律，這種旋律貫穿全曲。



譜例 17: 〈輝光之針的小人族〉前奏

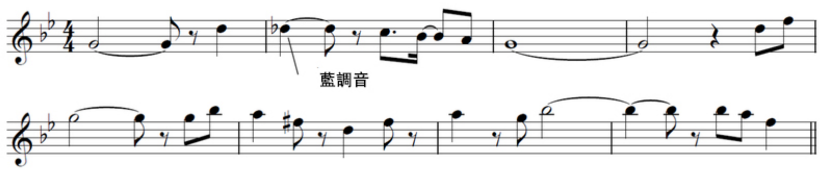
此曲也是這樣的。請看連複段中出現的音型：



譜例 18

這兩種音型貫穿全曲，支撐起此曲的背景。

而且這兩種音型都用到了「**藍調音**」（blue note，此處指升 do 或降 re）。感覺這樣用很帥，有一種曲子在說「好煩啊！」的感覺。

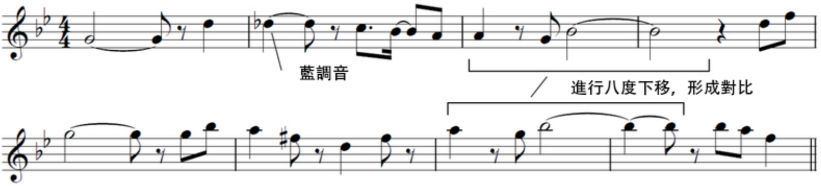


譜例 19

引子過後，ZUN 號開始演奏明確的旋律，但因為這段旋律用了一些長音，感覺它**雖然有想表達的內容的，卻沒有表現出來**。從樂譜的氛圍和 ZUN 號的音色來看，有一些《東方花映塚》中〈**第六十年的東方審判**〉的感覺。可能是通過模仿以前的《東方》原曲來抓住聽眾的心，但仍感覺音型不夠緊湊。

作為一種作曲實驗，我改寫了部分旋律，請注意這不是我自以為作曲強於 ZUN。我試將第 7、8 小節的樂句八度下移，放入了第 3、4 小節

略顯空曠的地方，這樣可以使想要表達的內容更加明確。



譜例 20：略作改編

不知道這是否就是神主心目中完美的成品，還是在缺少某些樂思的情況下做出的半成品；是神主故意不表達某些旋律，還是臨近發售日期趕工而成。無論如何，此曲中有「想要表達什麼，但是沒表達出來」的部分，這樣的部分並不是只出現在此曲當中，在《虹龍洞》的其他作品中也多有出現。

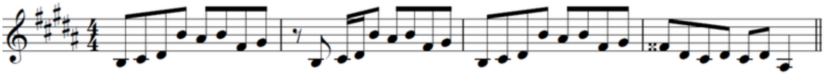
這樣看來，或許，比起旋律，**引子部分出現的連複段更加重要**，因為它貫穿全曲的始終；至於之後出現的旋律，則作為其陪襯。總而言之，此曲不是想通過旋律表達什麼，而是一開始就比較想**強調其作為背景音樂的功能性**，不那麼希望玩家著重於旋律。可見本作重視表現角色的性格和內在。

8. 〈日漸荒廢的工業遺址〉

這是我個人非常喜歡的一首曲子。如果只聽曲子本身，可能還不是那麼有感覺；但是把它放到遊戲過程中，和背景的變換一起感受的話，

就會產生一種鄉愁的氛圍。像這樣一與遊戲場景結合便心生喜愛的感覺，已經好久沒有了。除此之外，此曲沉靜的氛圍可能是承襲自秘封專輯《**伊弉諾物質**》。

引子以吉他為中心，向聽眾展示節奏和和聲，加以長笛的助奏，之後由鋼琴演奏旋律：



譜例 21

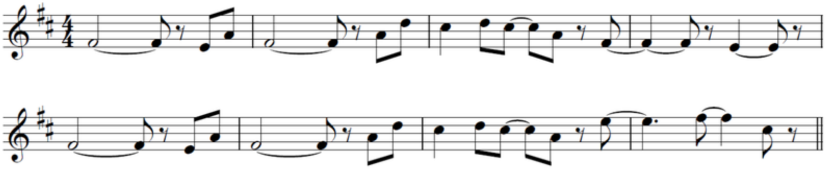
但是這些鋼琴的樂句，與其說是旋律，應該說更接近連複段。雖然我很喜歡這些連複段，但是之後沒有進入「歌」。此曲也和一、二面的道中曲一樣，屬**引子與 A 段邊界模糊**的曲子。而以前的《東方》原曲則會以連複段為背景，在其上展開歌一般的旋律。

（我多次使用「歌一般的旋律」或「歌」這樣的表達，但「歌」只是一種對旋律的比喻。不是指真正的聲樂歌曲，也不是指這是適合演唱的聲樂旋律。）

但是反過來也可以說，這樣的連複段在以前的《東方》原曲中並不多見。**不知從什麼時候開始，神主的曲子不再像以前那樣強調旋律性，而是開始連續展示連複段**。大量的連複段使用，乍看之下很簡單，但實際上也需要很高深的作曲技巧。

這些樂句不知應該算旋律還是算連複段，在其持續一段時間後曲子

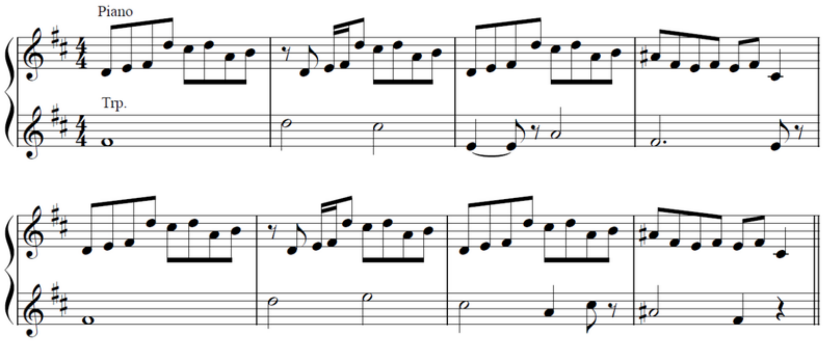
開始轉調，之後進入了薩克斯的旋律，這段旋律也難以判斷其究竟是 A 段還是 B 段。



譜例 22

這段薩克斯的旋律多次用到長音，整體沒有特別令人印象深刻的部分，又是一段較為抽象的旋律。在第 8 小節等處還用到了切分音，如果不仔細聽的話難以把握其節奏。

在這之後，以 b 小調重複了開始的連複段，在之上以 ZUN 號演奏了其他樂句。



譜例 23

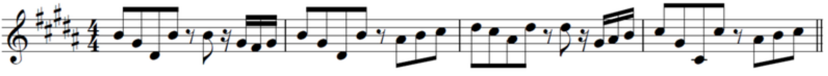
這次會不會在連複段上展開「歌」？此時我抱有這種疑問。但是仔細一聽，感覺是和聲支撐背景，旋律更像是和聲的點綴，所以稱這段旋律為「助奏」可能更合適。

這麼看來，果然與以前相比，現在的《東方》原曲更像是**背景音樂**。我的這一想法似乎得到了證實。像這種旋律不是很清晰的音樂形式，除了**背景音樂**外還有**輕音樂**。但是關卡中陰陽玉亂飛，遊戲氛圍可一點都不輕鬆。

有一種說法是「神主為了讓人聽自己寫的曲子，於是做了遊戲。」（很遺憾我並不知道這句話的出處）[7]但是在分析了一些曲子後，我認為最近的《東方》原曲，與其說是獨立的曲子，不如說是為了遊戲而作的伴奏。

9. 〈神代礦石〉

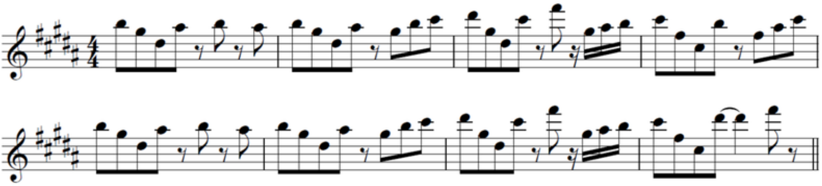
此曲也開始於展示節奏和和聲的引子，之後是與〈**我們的非想天則**〉相似的連複段樂句，該樂句預告了此曲核心主題的出現。



譜例 24

[7] 編注：是 ZUN 本人在好幾次訪談中都說過的。

這句是與〈**我們的非想天則〉**相似的連複段，在之後展示出了特別的一面。如下圖所示，進入了非常帥的部分：



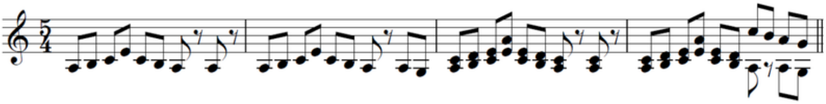
譜例 25

乍聽之下可能難以理解：這一連複段是全曲的核心，與節奏型一起貫穿始終，使曲子保持一定的統一性。這和三面 boss 曲〈Smoking Dragon〉呈現同樣的傾向，從多次出現的連複段即可看出這一點。我很喜歡這個連複段，感覺它很帥。但是此曲和四面道中曲一樣，沒有歌一般的旋律。從這種意義上來看，此曲更具**背景音樂的性質**，與**現在的遊戲音樂氛圍相近**。沒有具體的旋律，而是通過連複段和節奏渲染帥氣的氛圍，像這樣的形式很接近現今常見的遊戲戰鬥音樂。

順帶一提，此曲應該和《非想天則》沒有關係。

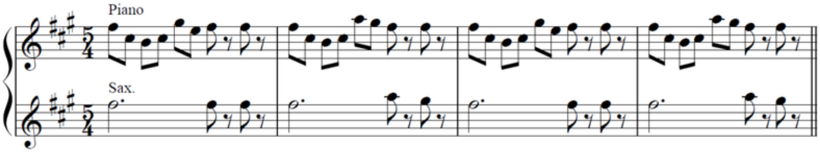
10. 〈渴盼已久的逢魔之刻〉

我很喜歡這首曲子。此曲的引子開始於一段陰旋法[8]的琶音。



譜例 26

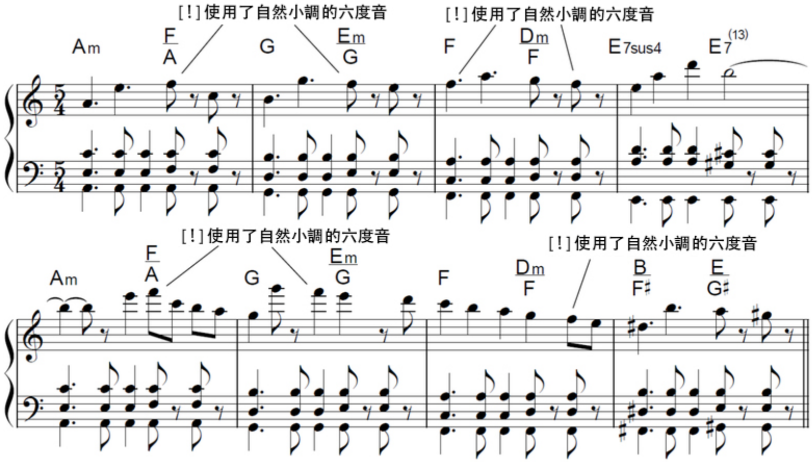
此曲每小節 5 拍，且在節奏上強調第 4、第 5 拍，這樣看來於《東方天空璋》中的〈**幻想的白色旅人**〉相似。但我認為兩首曲子無關。



譜例 27：〈幻想的白色旅人〉

回到此曲，此曲後續的旋律十分具體：

8 編注：日本傳統音樂調式之一，相關論述見《遊戲時代的新邦樂》卷一。



譜例 28

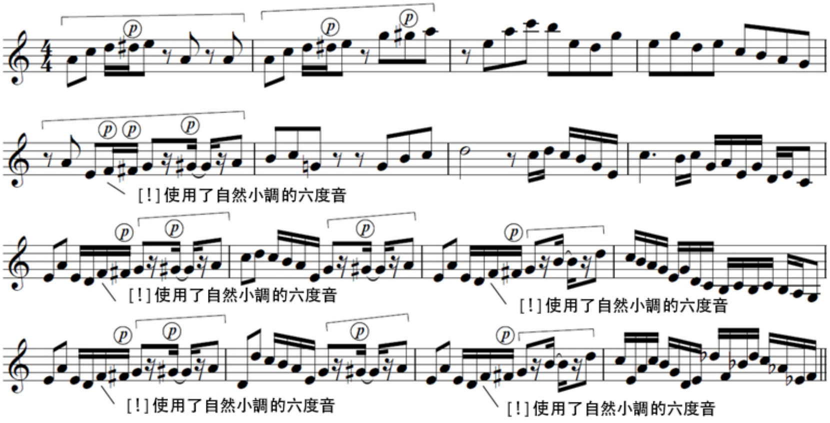
此曲的形式較為少見，**在引子之後，與 A 段的邊界明確且易於辨認**。

以前的《東方》原曲中很少見的「**自然小調的六度音**」，在此曲中有大量使用（除了第 4、第 8 小節中均有使用）。和聲進行與《東方紅魔鄉》和《蓬萊人形》中的〈**明治十七年的上海愛麗絲**〉相同。

和聲進行為「Am→F→G→Em→F→Dm→E」。這種和聲進行在《東方》原曲中十分少見。感覺像是靈光乍現之筆，令我大為吃驚（但也有可能是我沒有注意到，實際上這種進行有大量使用）。

此曲最有意思的地方是，在每小節五拍的前半部分結束後，進入了每小節四拍的聲部，詳情如下所示。雖然乍看是接近連複段的旋律，但實際上把要表達的內容濃縮在一小節內，是非常明確的旋律。值得注意

的地方我用括號標出。



譜例 29

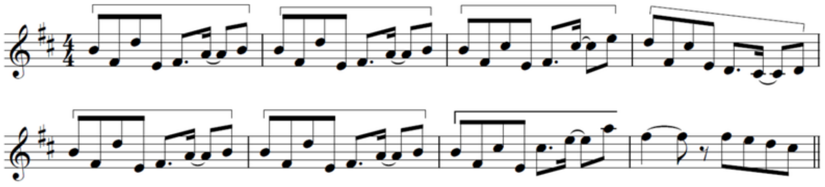
進一步觀察的話，會發現有很多經過句使用了**藍調音**（此處指升 re 或降 mi）、「**自然小調的六度音**」或其他半音階的音。使用了半音階的地方我用「ⓟ」標出。這種處理方式**賦予此處旋律嶄新的感覺**，但不僅如此，這首曲子中也有很多 ZUN 旋律。而且**這裡的 ZUN 旋律自「新演歌[9]」進一步進化，可以稱之為「新 ZUN」（Neo-ZUN）的旋律**。雖然用到了很多短音，但是旋律依舊非常清晰。還有，此曲第 3 段第 2 小節是 G 和絃（在譜例中未標出），在 G 和絃上用 so→升 so→la 的旋律進行，至少我沒有這個勇氣。

---

[9] 編注：原文「ネオ演歌」，即「Neo 演歌」。日本人可能覺得拉丁文 neo 比英文 new 或漢字「新」都來得煞有介事，所以常用。於是我給《遊戲時代的新邦樂》取英文書名時也循例把「新邦樂」寫作「Neo-Hongaku」。

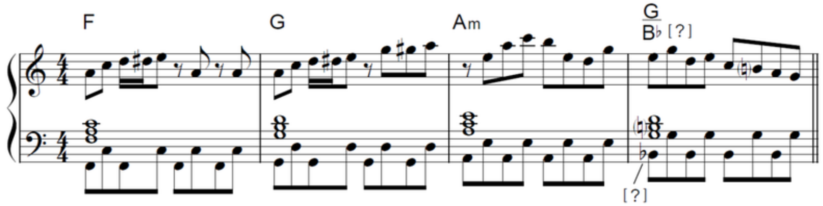
我想有人「**喜歡以前的 ZUN 旋律，希望能聽到其進一步發展的新曲**」，有這樣想法的人，**可能會非常喜歡這首曲子**。

此曲的旋律線與《東方鬼形獸》中的〈Jelly Stone〉相近，基於一個小節的樂思發展出整首曲子。順帶一提我很喜歡〈Jelly Stone〉，我認為它直擊人心。



譜例 30：《鬼形獸》一面 boss 戎璎花 BGM〈Jelly Stone〉片段

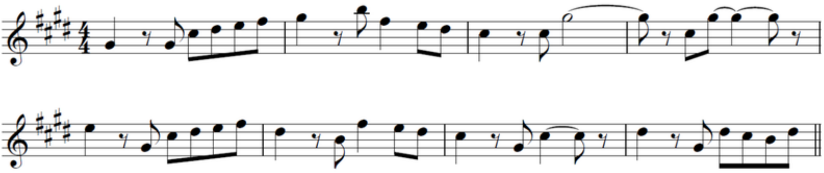
但這首〈渴盼已久的逢魔之刻〉仔細一聽會發現有一個地方的貝斯有些奇怪：第 4 小節的降 si。這點有待進一步研究。



譜例 31：第 4 小節的降 si 有點奇怪

11. 〈天魔之山漫天星〉

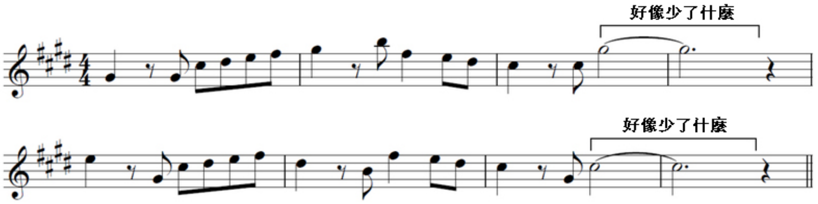
此曲的引子也是先展示節奏與和聲，之後進入由 ZUN 號演奏的具體旋律，這旋律和《東方文花帖》的氛圍十分接近。



譜例 32

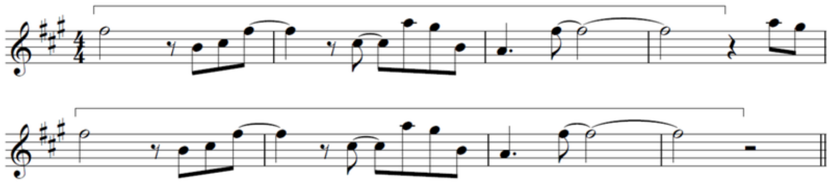
小號的使用是自《文花帖》的曲子開始的，後來在〈風神少女〉和〈妖怪之山〉等曲中也有意識地使用。此曲延續了道中曲的風格，是**引子和 A 段邊界清晰的曲子**。這種曲子即使只聽音樂本身，也很容易感受到「從這裡開始就是歌了」。因此，雖然我希望通過曲式來分析、來認識音樂，但是這種感覺可能影響了我對曲子是否能給人留下深刻印象的判斷。

這段旋律是很流利地表現出了「想表現的東西」。作為作曲實驗，我改寫了一些，塑造一種「好像少了什麼」的感覺。



譜例 33：修改版片段

前半部分的旋律很適切地表達出了音樂主張，然而相對的，後半部分稍顯不足，比不上〈風神少女〉那樣的衝擊力。

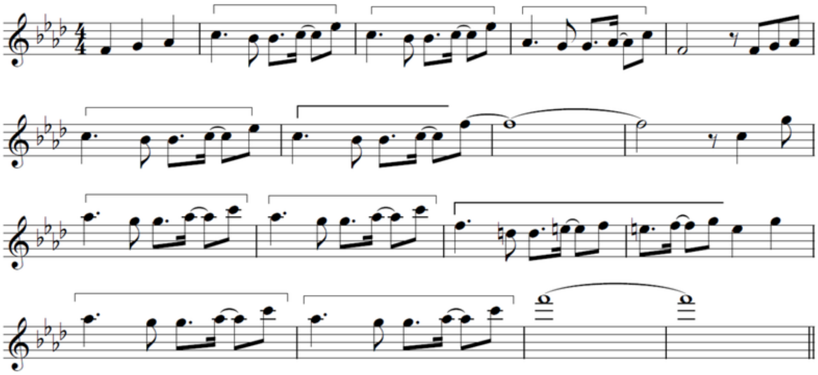


譜例 34：〈天魔之山漫天星〉中段

第 2 到第 3 小節、第 6 到第 7 小節間都有「la so si la」的旋律進行。音先是 2 度級進，接下來是 6 度跳進，又是 2 度級進。這樣的進行比較奇特，乍一聽可能難以把握。

雖說如此，但此處的鋼琴伴奏卻有一些以前《東方》原曲的風味，如果注意到這點，可能會感到一種令人懷念的感覺。

作為參考，這裡貼出〈風神少女〉的副歌旋律：



譜例 35：〈風神少女〉副歌旋律

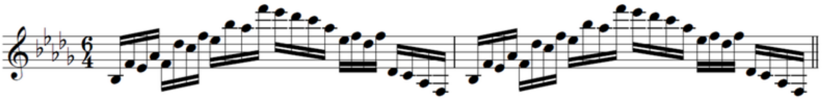
括號標注的樂句多次重複，給聽眾強化印象。在重複的過程中樂句也多次發展，最後達到高潮。但〈天魔之山漫天星〉中就沒有這種發展，所以恐怕難以像〈風神少女〉一樣給聽眾一種衝擊。

因此，如果有人想二次創作射命丸文和飯綱丸龍的 CP 音樂，飯綱丸的音樂素材比起射命丸處於劣勢，這對創作者是一個考驗 [10]。

---

[10] 編注：然而中國大陸網友已經把著名鬼畜片段「下屬不能啵上司嘴」套到了這兩位的關係上，做了射命丸頂撞飯綱丸的 MMD。參見：〈【东方 MMD】吔屎啦 梁非凡！〉，https://www.bilibili.com/video/BV1Zo4y127ft ，2021 年 5 月 11 日。

12.　〈Lunar Rainbow〉



譜例 36：我採出來的這譜應該是對的，但是我不確定是否完美還原

以鋼琴的琶音開頭，非常棒，十分優美、華麗，在此之上還有些許痛切，真的非常棒。像這樣羅列音符，本來以為會有《東方永夜抄》中〈Voyage1969〉那種超高速鋼琴發狂感覺，但實際上卻沒有。這種高雅帶來了一種迄今未見的美感，一種非常洗練的感覺。（所以〈Voyage1969〉比起說是發狂，也應該說是高雅嗎）

但是此曲在音樂構成上有些「簡約音樂」的感覺。在曲子的發展上，看似在發展，實際上卻沒有。實際上伴奏聲部一直在循環開頭的鋼琴琶音，之後出現了《東方》主題式的音型，再後來又出現了接近〈**靈知的太陽信仰**〉主題的旋律，但之後旋律消失，又回到只有鋼琴琶音的狀態，如此反復。這應該可以稱作背景音樂的極致。

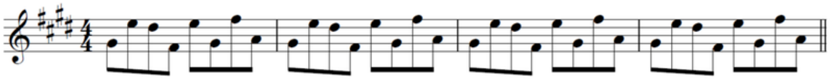
神主究竟是從哪裡獲得了靈感，一改之前新演歌式的旋律，創作了這樣的曲子呢。我很好奇。

13. 〈熙攘市場今何在 ～ Immemorial Marketeers〉

在曲名後接上英文的副標題，這種命名方式在《虹龍洞》中只有這首六面 boss 曲，和《東方神靈廟》中的〈**聖德傳說 ~ True Administrator**〉是同一種形式。

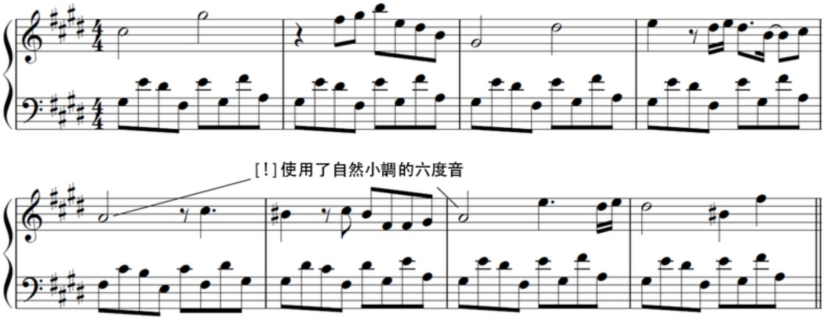
此曲中貝斯的存在感十分薄弱，我感覺這點和《東方紺珠傳》中的〈**Pure Furies ~ 心之所在**〉屬於同種類型，可能是因為兩首曲子都在表現月亮，但是尚無定論。因為貝斯十分薄弱，和聲便不清晰，相比於以前的《東方》原曲，此曲可能最難給人留下印象。〈Pure Furies〉中吉他演奏的和聲也相對明晰，沒有這種和聲薄弱的感覺。

引子以升 c 小調開始，連複段每小節重複一次。



譜例 37

之後進入具體旋律：

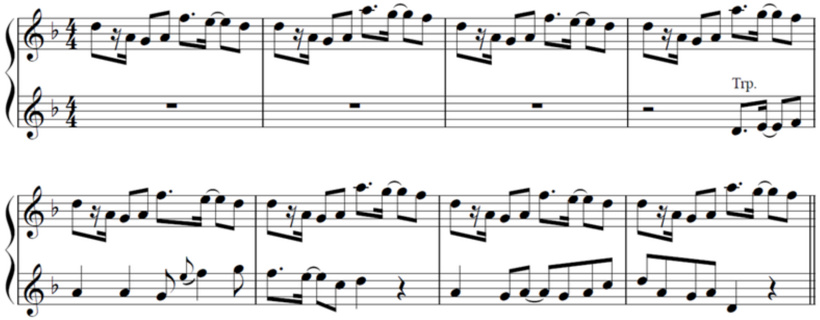


譜例 38

這是一首**引子與 A 段邊界清晰的曲子**。

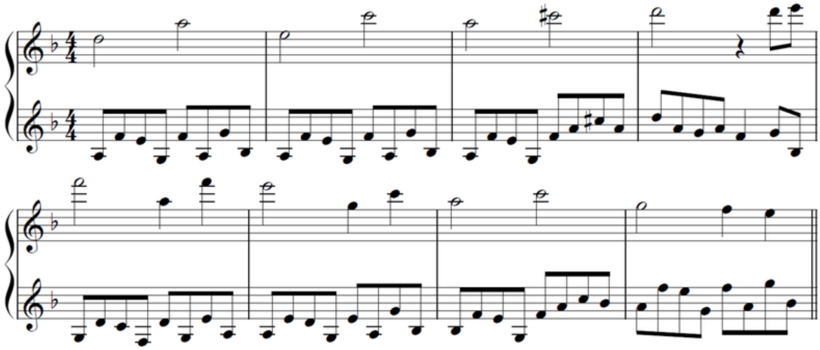
旋律背離了以前《東方》原曲的音樂傾向，多次使用「**自然小調的六度音**」（第 5、第 7 小節的 la）。除此之外，因為上文提到的貝斯存在感薄弱，此曲的音響效果和以往的《東方》原曲也不同。因為以上兩點，此曲塑造了和以前《東方》原曲不同的氛圍。

但是，在曲子的展開上也有熟悉的部分。在伴奏聲部，正如譜例所示，引子部分的連複段一直重複。即是說在這種重複的連複段上展開了歌，這和〈如鬼燈般的紅色之魂〉是同樣的結構。像這樣，此曲有嶄新的一面，也有承襲前作的一面，而這兩面都頗具魅力。因此可能不同人對此曲的評價差別較大。



譜例 39

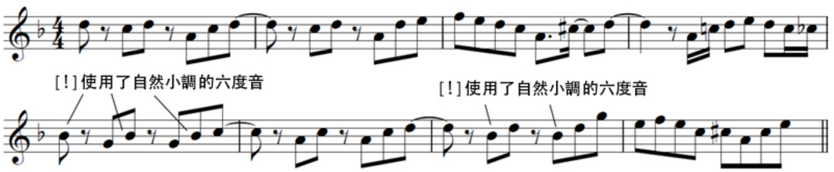
此曲以升 c 小調開始，在伴奏之後轉調為 d 小調。我認為這部分是此曲最重要的地方（也有其他說法）。但是，其實我也是在聽了 Staff 畫面主題曲〈**虹色的世界**〉之後，才產生了這種想法。本來這部分**旋律聲部的音色十分單薄**，反而是**模仿了引子連複段的伴奏聲部更引人注意**，因此我一開始並沒有注意到旋律的特點。



譜例 40

旋律聲部很單薄這一點，和《東方鬼形獸》中的〈**陶瓷的杖刀人**〉相同（三連音以外的部分）。

之後是用合成器和 ZUN 號演奏的具體旋律：



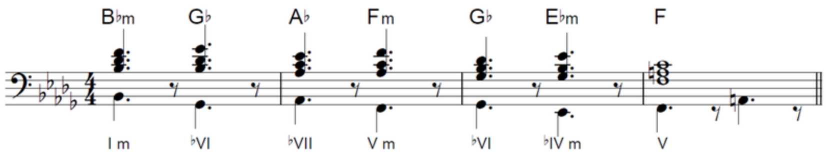
譜例 41

後半部分出現了熟悉的超高速鋼琴，這一部分可能塑造了一種以前東方原曲的氛圍。但是，在旋律上連續使用「**自然小調的六度音**」（第 5、第 7 小節的降 si），也給人一種新鮮的感覺。

綜觀全曲，既有熟悉的要素也有新鮮的要素，多種要素都聚集在旋律當中。所以其展開比較複雜，難以判斷何處是高潮。或許這種特色，正是音樂上的「彩虹色」吧。

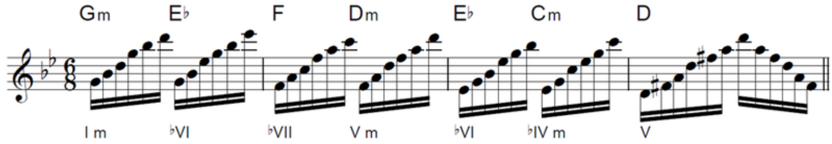
14.　〈幻想地下大軌道網〉

我很喜歡這首曲子，下邊是其引子部分。



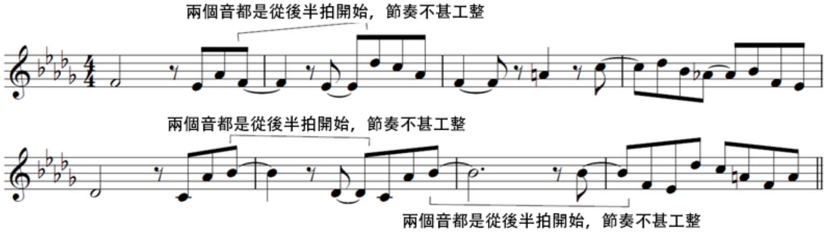
譜例 42

這部分用了「B♭m→G♭→A♭→Fm→G♭→E♭m→F」這樣的和聲進行，這在五面道中曲〈**渴盼已久的逢魔之刻**〉也有出現。其形式與《蓬萊人形》、《東方紅魔鄉》中的〈**明治十七年的上海愛麗絲**〉相同。



譜例 43：《紅魔鄉》版〈明治十七年的上海愛麗絲〉

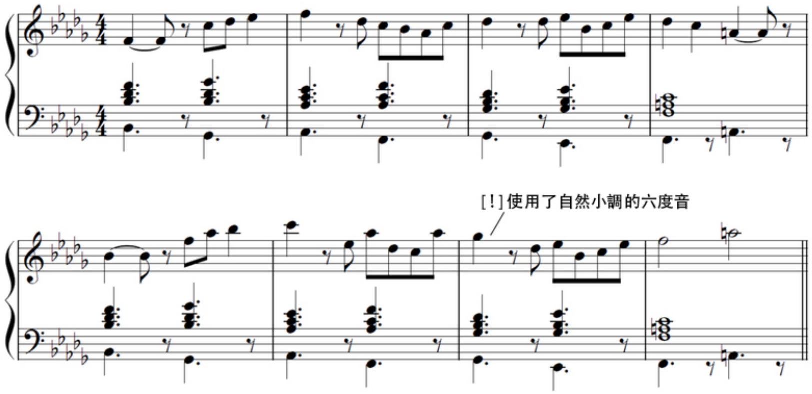
這是一首**引子與 A 段邊界清晰的曲子**。引子結束後，長笛低沉的音色開始演奏具體的旋律。但是旋律的音值和節奏難以把握，有些難以記憶。



譜例 44

是不是因為神主喝了酒有些醉，節奏感也變得含混，於是創作出了這種節奏的曲子呢。

上述的聲部結束後，再追加一條合成器方波的聲部，用於演奏引子部分的連複段。



譜例 45

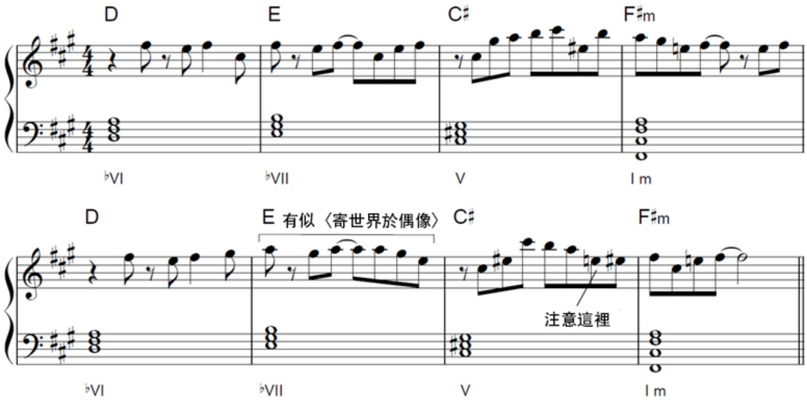
我認為這裡很帥，其和聲進行是以前較少見的，僅此一點就為此曲增添了新鮮感。

15. 〈滅殺龍王的公主〉

引子部分大量使用半音階，這與《東方星蓮船》中的〈**平安時代的外星人**〉、《東方紺珠傳》中的〈**星條旗的小丑**〉、《東方天空璋》中的〈**Crazy Back Dancers**〉相似。在引子後開始出現 ZUN 號的聲音，但

是這部分究竟是 A 段還是引子的延續，感覺比較模糊、不易區分。

但是再之後的展開就比較清晰，令人安心（？）。在引子結束一段時間後，出現的是只有合成器的旋律。這段旋律離開了大量使用半音階、調性不穩定的狀態，進入了升 f 小調，形成了具體的旋律。

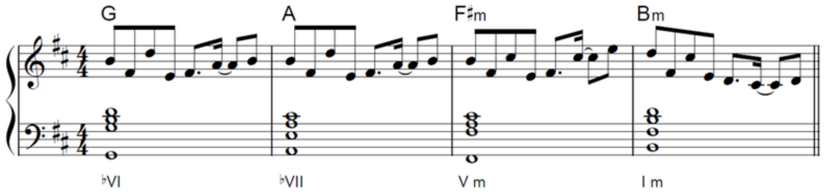


譜例 46

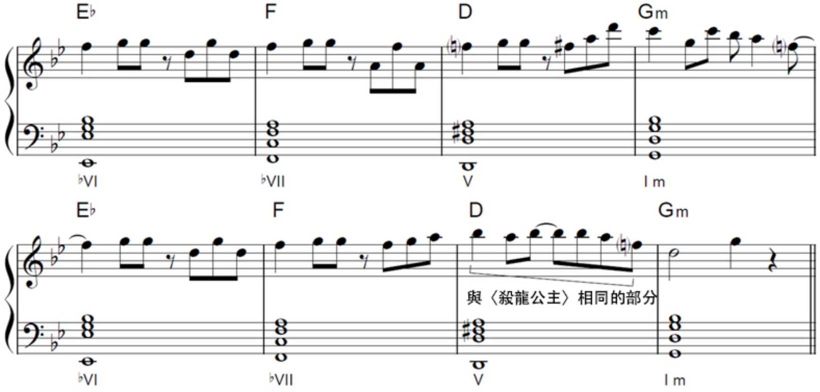
在這一部分之前，曲子從不安定發展到安定。雖然我沒有準備譜子，但是這種變化和《東方地靈殿》中的〈**Last Remote**〉相近，節奏也相似。

這一聲部的和聲進行是「D→E→C♯→F♯m」，用音級關係表示是「♭VI→♭Ⅶ→Ⅴ→Ⅰm」。這種進行經常出現在流行樂中，是一種很常見的進行。《東方》原曲也有屬於自己的定式，其中一種就是把「♭VI→♭Ⅶ→Ⅴ→Ⅰm」中的「Ⅴ」剔除，為「♭VI→♭Ⅶ→Ⅰm」的形式。若是 a 小調則為「F→G→Am」，這種進行非常多。

但是最近的《東方》原曲，經常在這個進行中加入Ⅴ或Ⅴm，變成「♭Ⅵ→♭Ⅶ→Ⅴ（m）→Ⅰm」，若是 a 小調則為「F→G→E（m）→Am」。《東方鬼形獸》的〈**Jelly Stone**〉和〈**寄世界於偶像**〉等曲用到了這種進行，給我留下了深刻印象。



譜例 47：〈Jelly Stone〉



譜例 48：〈寄世界於偶像〉[11]

---

[11] 編注：參考填詞：「白花花　你看那白花花　裹著那過膝襪　湧動波浪昂昂昂－昂昂／白花花　一片片白花花　夢幻的絕對領域的海洋」

請注意〈滅殺龍王的公主〉的第 6 小節和〈寄世界於偶像〉的第 7 小節，雖然出現的時間不同，但音型是一樣的。雖然有可能是巧合，但也有可能是因為用到了相同的和聲進行，所以借用了前作的旋律。

從《天空璋》到《鬼形獸》，《東方》原曲中越來越多的用到上述的流行樂常見進行。我本來以為這次的《虹龍洞》也會像最近的《東方》原曲一樣，大量使用這種進行。但是就目前來說，似乎只有這首 EX 面 boss 曲用到了。看來雖然這種和聲進行易於作曲，但恐怕大量使用會削弱自己的創造力。有可能是神主有意識地減少使用這種進行。

雖然對此曲的第一印象是它大量使用半音階，聽起來不太舒服。但隨著曲子的展開，我被那些令人印象深刻的旋律與和聲進行吸引住了。就像看到一個人，因為他視覺系的外貌感覺他似非善類，但實際相處之後就覺得他這人其實還不錯。**此曲的主要旋律與以前的 ZUN 旋律相近，這可能是為了喜歡以前《東方》原曲的玩家而作的**。

16. 結論

本文大致分析了每一首《虹龍洞》的曲子，可以看出，**神主在最近的《東方》作品中探索與以前《東方》音樂不同的音樂性**。

從旋律上來看，有以下幾個新特徵：

◆ 開始使用自然小調的六度音

◆ 減少使用新演歌風格濃厚的 **ZUN** 旋律

◆ 節奏和旋律更為隨意，旋律冗長性增加、具體性減少

◆ 減少使用易於理解記憶的歌一般的旋律

◆ 減少使用主張明確的旋律，重視且增加使用統一的連複段。一首曲子不通過多段不同的旋律展開，而是重視其統一性。

在樂曲結構、曲式、展開層面有以下變化：

◆ 引子和 **A** 段的邊界模糊

◆ 停止使用 **A** 段→**B** 段→副歌這樣的三段式歌一般的展開

◆ 因上述兩點，一首曲子中出現的旋律種類減少。

根據以上各點，再加以之前的分析，總結一下《虹龍洞》，或者說最近的《東方》音樂的特點：

遠離易於理解的音樂，轉而重視其作為遊戲點綴的功能性，開始製作如背景音樂、簡易音樂、遊戲音樂、影視伴奏等風格的音樂。

這是我對最近音樂特點的總結。我想有人喜歡以前《東方》原曲的人，也有喜歡現在這種更接近伴奏音樂的人，因此對本作音樂的評價可能有較大差異。

我隱約感覺這次的原曲在二創編曲上會有一些困難，特別是想創作聲樂，會面臨幾個難點：

- **少有適合改編成聲樂的旋律**
- **即使有也只有一段**
- **如果想進一步展開需要原創內容。**

如果想要做聲樂二創，需要解決這些問題。同時，器樂二創也會面臨一些問題。若是旋律明確的曲子還好，但若不是這樣，一旦為了編曲抽出某首曲子核心的部分，可能會導致分不清這究竟是哪首曲子。或者如果想要在編曲中明確一首曲子是什麼，卻做不出來。這樣的問題是有可能發生的，我自己在改編最近的《東方》音樂時，確實遇到了這樣的困難。我想這次的曲子應該也會如此，很難在保留原曲素材的基礎上，加入一些自己的趣味。

還有就是針對這次的遊戲發展、故事等編曲的情況，比如想以五面的 boss 為主題編曲，究竟要使用哪些素材，可能很難選擇。

接下來說一些音樂之外的內容，剛才說了很多最近《東方》原曲的特點，**如果反過來想想以前，應該就能找到為什麼以前《東方》音樂二創如此盛行的答案。**

先不說《東方》音樂在近十年裡的區別，2010-20 年和 2000-10 年相比，音源等客觀素材有了不同，作曲技法上也發生了變化。這段時間不知道神主是獲得了什麼靈感，還是受到了什麼影響，但他的作曲風格確實有所變化。我很關注今後《東方》系列同好的反應。

我想這樣分析《東方》音樂的文章應該不太多，如果這篇文章能回答您諸如「為什麼我喜歡這首曲子？」「為什麼我對這首曲子沒什麼印

象？」之類的問題的話，這是我的榮幸。

而且，音樂作為一種藝術，觀眾很難表達對它的感想。一般的感性恐怕僅限於「啊，這曲子真不錯啊。」除此之外，聽眾可能受限於**詞彙不足**，難以表達。這篇文章中可能會有一些內容能給您啟發，給您少許評價音樂的專業知識，以補充**詞彙不足**的部分。

如果周圍有做音樂的人，您可以做一些練習：用心聽他做的曲子，記住一些令人印象深刻的部分，然後用語言表達出來。如果對方聽到這些感想，一定非常高興。畢竟大家都是拚命製作音樂的。

也希望您能聽一下敝樂團的編曲作品。

感覺我們為了編曲就已經精疲力竭了，像這樣的音樂考察與樂曲分析更像是為了編曲需要而做的。那麼，如果大家有時間的話，歡迎聽一下我們的作品。

回過神來，發現已經寫了這麼多了，可以的話也希望大家能在評論區談談喜歡的《虹龍洞》曲子。「啊，原來這個人對音樂的感受是這樣的啊」。如果大家能有這樣的感覺，我會很開心。很感謝大家閱讀這篇文章。

時代集市的十字路口：

〈熙攘市場今何在〉與以往《東方》配樂的異同

Davidsan[1]

前言

大家好，我是 Davidsan。2015 年，還是本科生的我曾在本刊第三期上發表〈東方配樂中的日本風格之探討〉，從**音高組織、節奏、調式**等方面論述了《東方》配樂與日本傳統音樂中所出現的各類元素之間的聯繫，並應用同民族音樂學家小泉文夫[2]在分析民族音樂時用到的**骨幹音型**[3]的分析技法，試圖指出隱藏在《東方》配樂中的「日本式的音響符號」；用白話來說，就是談《東方》曲中有哪些地方會讓我們感覺到

---

[1] 面對著音樂十字路口的人：前面是先鋒派古典，後面是民族音樂；左邊是爵士，右邊是電音。偶爾做做編曲和作曲，有時會以社團「冰結幻想」的名義推出同人音樂。高中時喜歡琪露諾，現在更喜歡古明地覺。曾任《遊戲時代的新邦樂》中譯版監修，今年初則與胡博士合作，負責〈華魂〉的編曲。

[2] 小泉文夫(1927-1983)，日本民族音樂學家，曾撰文並對日本、印度等地的民族音樂進行理論上的總結與研究。

[3] 即通過分析與歸納某一地域民歌所經常出現的旋律音型（通常以四個音組成），得出該地域旋律特色的一種分析法。這一分析法同樣也可以應用到《東方 Project》系列的配樂中。

「日本味」。由此，我們可以觀摩 ZUN 是如何將傳統音樂化用到現今的遊戲配樂之中，然後也就能為其他類似作品的分析，乃至我們自己的創作活動提供參考。話雖如此，「音樂分析」這種專業性、技術向的文體，畢竟還是比較難像直覺性、人文向的樂評與雜談那樣「親民」，所以之後我也在思考有沒有更能兼顧內行和外行讀者的寫法。

自前文發表至今，已經六年多了，回顧起來，不免覺得當時的思考與分析還有頗多稚拙之處，現在應該可以做得更好。而在這幾年間，《東方》也在繼續成長和演變。顯而易見的演變，有 ZUN 的畫風、劇情的主題性；同樣可以察覺到，但並不那麼容易談論的，就是配樂的風格變化。

我們在線上、線下的聊天中，都常有拿近期的《東方》配樂同十餘年前的配樂作比較的話題。雖然一般未經專業音樂理論訓練的同好可能無法使用理論工具分析這些音樂的變化，但我可以肯定，眾人的主觀感受是完全正確的——《東方 Project》系列的配樂，的確在原有音樂元素的基礎上，慢慢地融入了一些新的元素。

5 月 4 日，新作《東方虹龍洞》發售，我也在第一時間購入遊玩了，並聽取了周圍朋友對其配樂的感想。其中最耐人尋味的，便是褒貶不一的六面 BOSS 曲〈熙攘市場今何在 ~ Immemorial Marketeers〉（以下簡稱〈熙攘〉）。有人說它是「沒有旋律的作品」，也有人認為它是「爽曲」；不少人說還是喜歡以往的風格；也有不少「初聽不驚豔，越聽越來勁」之類的感想。最有趣的，是 Pixiv 百科上此曲的詞條，出現了這麼一句：「毋庸置疑，這是一首無可比擬的優秀作品」[4]。如此在

[4] 原文：「この曲もまたまごうことなき良曲であることは言うまでもない。」網址：https://dic.pixiv.net/a/あの賑やかな市場は今どこに（最後查

理應客觀的百科上斷言「好」與「壞」，當然是有失偏頗的，但編者故意在這裡耍任性[5]、強力護航，也就從反面顯示了此曲帶來的兩極化反響。這些現象令我大感興趣，讓我想要好好來分析一下這首〈熙攘〉，看看這回可以講出一些什麼。

在通過對〈熙攘〉**樂器、和聲和音樂結構**層面的分析，並與以往《東方》配樂相比較以後，我發現，**〈熙攘〉的旋律、和聲和樂器同以前的《東方》配樂類似，雖含有諸如自然小調的六級音、被削弱的低音聲部等獨特要素，但這些要素並非該曲獨創，僅是在近幾作配樂中使用傾向增加。真正使〈熙攘〉與眾不同的原因是「各個段落中缺少再現部分，且段落間過渡段邊界模糊」這一特點。這使初聽更難留下印象。**

接下來，我將會從各角度來詳細解說我得出的這些結論。**不熟悉五線譜或音樂理論的讀者，也可以只著重閱讀黑體字及其前後部分，搭配聆聽或腦內回放，即可掌握本文大意。**

一、〈熙攘市場今何在〉樂曲分析

看：2021 年 6 月 24 日）

[5] 這也是 Pixiv 百科比起各類較為正經的維基百科的一種趣味。

①　背景分析

在傳統的音樂學角度上，若想分析一部音樂作品，必須先著手於其外在因素。對於〈熙攘市場今何在〉來說，**ZUN 給我們提供的標題與創作筆記，是我們對該作品分析的第一手資料**。

下文為 THBwiki 上所登載的，位於《東方虹龍洞》「Music Room」中該曲創作筆記的漢語翻譯文本：

> 天弓 千亦的主題曲。
>
> 她是市場之神。說到彩虹，就是和異界交錯的地方。
> 不同事物交匯的地方，就是她的領域。
> 這首曲子同樣，由節奏輕快熱鬧愉快的部分，和富有力量感、
>
> 彷佛能聽見某處傳來的悲鳴一樣的部分，這兩部分交錯組成。[6]

這五行字裡，並沒有包含太多與音樂相關的關鍵詞。「節奏輕快」、「力量感」等詞屬於主觀詞匯，不能輕易通過客觀的音樂材料來證明。但是，若想梳理此曲的主線，這段文字還是可以給我們提供一些有用的信息：首先，**「不同事物」一詞暗示了作品中可能存在著不止一個音樂元素；其次，描述中倒數第二行的「愉快」與「悲鳴」這組二元對立，也是需要注意的重點概念**。雖然單憑「愉快」與「悲鳴」這兩個

[6] 摘自 THBwiki「熙攘市場今何在　～　Immemorial Marketeers」詞條。原文鏈接：https://thwiki.cc/熙攘市場今何在_Immemorial_Marketeers（最後查看：2021 年 6 月 24 日）

詞本身較難作出客觀的音樂分析，但是找出音樂元素相對立的樂段，仍然是可能的。

因為本文的主旨是**分析出現於〈熙攘市場今何在〉的音樂元素，而不是推斷 ZUN 如何使用音樂還原人設中所帶有的符號**，因此這裡對天弓千亦的人設以及《虹龍洞》劇情便不多談。此外，在諸如 Pixiv 百科等網站上，也流行著一種猜測，說曲名是對應著因新冠肺炎疫情而延期或取消的 Comiket 等各種同人活動。這裡要指出的是，首先，截至本文定稿時（2021 年 7 月初），ZUN 並沒有明示這之中的關係；其次，樂曲內容能否聯繫到「新冠疫情」與「Comiket」等概念，這並不在音樂理論的處理範圍之中，因此本文同樣不予分析。我們只須在背景層面留意到創作筆記中出現的對「多樣性」和「對立」的暗示即可。

② 樂器與織體分析

初聽此曲，我們會在各個聲部中聽到已經成為《東方》音樂標誌的**「ZUN 小號」**、**「鋼琴快速跑動」**等音響元素。但是，它也含有一些較少在以往《東方》曲中出現的樂器和織體的應用法則。

下面，且讓我簡要地列出〈熙攘〉各段落中樂器的配置與相互關係，時長的記錄信息來源於遊戲原聲音樂文件。此外，我將會在本段中把**各個樂器從功能上分為「上聲部」、「中聲部」和「低聲部」**三部分；**「上聲部」即處於最上面，占主導地位的聲部；「中聲部」為給樂曲增加厚度的，位於中間的或具有裝飾性聲部；「低聲部」則是為全曲提供和聲基礎的低音聲部——**類似於流行音樂中的「貝斯」。三部分依次用下劃線、斜體字和普通字體寫出。

時間	段落	所使用的樂器
0:00-0:21	引子部分	合成器、電吉他、鋼琴 I、*快速鋼琴樂段*、*鼓組*、持續的低音（以 C#、B 為主）
0:33-0:45	A1	鋼琴、小號（同度旋律）、*鋼琴伴奏*、*鼓組*、*裝飾型電吉他*、低音
0:45-1:31	過渡段 A（與引子部分類似，但是有新材料）	小號與合成器、*鋼琴*（旋律與背景段伴奏）、*電吉他*、*裝飾型電吉他*、*鼓組*、持續的低音（以 A 和 C#為主） 之後由電吉他導入約為一秒的空隙，然後轉入下一段
1:31-1:53	過渡段 B	合成器 1、*合成器 2*、*合唱（在重拍上予以節奏支撐）*、*鼓組*、低音
1:53-2:14	B	合成器、鋼琴（同度旋律）、*電吉他（在重音上為旋律作支撐，同低音平行進行）*、*鼓組*、低音
2:14-2:36	C	小號、*鋼琴（十六分音符跑動）*、*電吉他（角色與 B 段相同）*、*鼓組*、低音
2:37-3:21	過渡段 B	小號、合成器、鋼琴 I（同小號和合成器演奏相同旋律，但是頻段和力度均不同）、*鋼琴 2*、*鼓組*、低音（以同音反復的 D 和 Bb 為主）
3:22-3:32	結束段 1	鋼琴、*電吉他*、*合唱（在強拍子中增厚織體，同電吉他功能相同，但節奏單一）*、低音
3:32-3:43	結束段 2	鋼琴（與結束段 1 有區別）、*電吉他（同結束段 1 相同）*、*合唱（同結束段 1 相同）*、*鼓組*、低音
3:43-	以下循環	

我在初聽後首先注意到的是，在此曲的一些段落中，**低音的存在感較薄弱**這一特點。實際上，在第一次著手分析時，我甚至在一些段落中忽略了低音的存在。這一結論與白鷺雪的〈東方虹龍洞音樂評論與分析〉不謀而合[7]。下文將會沿著白鷺雪的分析結論，在該部分對這一特性作出一些補充說明。

「低音」這一詞，可以指代兩個概念：**一個概念為頻率很低的音，另一個概念為「支撐和絃的聲部中最低的音」**。在古典音樂常見到的，諸如小提琴、雙簧管等樂器的獨奏曲中，有時候可能不會含有頻率很低的音（普通雙簧管的最低音只能到中央 C），**但這並不代表這些作品沒有一個相對穩定的聲部或音給作品帶來和聲上的支撐**。當樂器的數量擴展到爵士三重奏、弦樂四重奏、搖滾樂團甚至是管弦樂團時，一般就會有一個固定的聲部來充當演奏低音的功能（例如搖滾樂團的電貝司，爵士三重奏的低音提琴）。低音除了能完善樂曲的低頻以外，還能起到一個**支撐樂曲和聲**的作用——這是因為和絃的性質（轉位等）正是由其最低音決定的。因此，**越是堅固的低音，其和絃也會趨於清晰與穩定**。

我使用了《FabFilters Pro Q-2》[8]這一軟件，對本作進行了頻段的分析。下面是 0:37 處的截圖，也就是上表中「A1」段的一部份：

---

[7] 「此曲中貝斯的存在感十分薄弱，我感覺這點和《東方紺珠傳》中的〈**Pure Furies ～ 心之所在**〉屬於同種類型，可能是因為兩首曲子都在表現月亮，但是尚無定論。」，參見本期頁 58。

[8] 由 FabFilter 公司發行的一款插件。可以在編曲軟件中查看並修改一首樂曲，或是一個音軌的頻段。

圖 1-1：〈熙攘市場今何在〉 0:37 處頻段分析

圖片下部橫軸的數字代表頻段，右方縱軸的數字代表音量，中間的白色區域則為該頻段響度的數值。我們可以看出，**處於偏低頻位置的 500Hz 以下頻段的響度要比 500Hz 以上低出很多**。除此之外，**該曲低頻的瞬時動態變化**[9]**也較少，一般很少超過±2dB**。

接下來，如圖 1-2 所示，我在橫軸 200Hz 點處畫一個 96dB/oct 的線，該線可以切除 200Hz 以上的頻段，再次播放後便只能聽到 200Hz 及以下的頻段（即該曲的「低音聲部」）。我發現，**本作 200Hz 以下的頻段動態範圍很低，音響持續極短且音高的變化較少**。因此，當所有樂器齊奏時，它便會變得不易辨認。**作為第一個概念的「低音」的存在感稀薄，加之決定本作和絃性質的音高變得不易辨認，所以本作的和絃進行**

[9] 瞬時動態變化指其響度隨著時間所產生的變化。因為實體刊物無法放動圖，所以這裡不便多寫，也許將來我們可以做一個視頻講解。

也變得模糊了。有條件的讀者，不妨自己使用這個方法感受一下本作低頻的效果，並與其他《東方》曲的低頻作對比。

圖 1-2：減去 200Hz 以上頻段的界面

現在我們將目光轉向其他樂器。

對新音色的探求是 ZUN 近年音樂創作的一大主題，可單從音色總體的多樣性上來說，該作品卻是一部相當「保守」的作品：小號和快速鋼琴的跑動穿插在作品的各處；鼓組和吉他的編配同以往的作品亦沒有過大的變化。相比《東方紺珠傳》配樂中那些五彩斑斕的合成器，這首曲子的音色便顯得有些「小巫見大巫」。本作雖有諸如合成合唱音響（過渡段 B 處），以及 1:31 秒處由電吉他的滑音導入的一秒空隙等在早期《東方》配樂中較少見到的音色，但是若從總體上來看，**除了「低聲部」的存在感較薄弱以外，作為「上聲部」、「中聲部」和「低聲**

部」的樂器互相之間的關係，以及各個聲部樂器音色的特性並沒有同以往的《東方》配樂有很大的區別。這首曲子的織體也同以往的《東方》配樂相同，以「旋律－伴奏」的主調織體(homophonic texture)為主。其中，小號、和較響的合成器主要擔任上方聲部，其中旋律的下方時不時會加入一些三度和六度的鋪墊，以加厚音響；鋼琴既擔任上方聲部，也擔任中間聲部（擔任中間聲部時十六分音符跑動較為多見）；吉他、另外一部分合成器和諸如合唱等音效，以及鼓組擔任中間聲部；類似電貝斯的樂器則擔任低音聲部。

然而，值得一提的是，唯一一個可以推翻主調織體的段落，是 A 主題出現後的過渡段(0:45-1:31)，該處有**兩個重合的主題，且都出現在上聲部**：第一主題是鋼琴首先奏出的，和引子部分相同的音型，將聽覺「欺騙」至引子段主題的重複。然而，**小號和合成器從該段的中間處開始，加進了作為第二主題的新旋律**。因為**這兩個主題並非同時出現，響度差距不大，而且在該段前，各個樂器的角色較為分明**（鋼琴主要作為旋律不清晰的過渡段出現，小號和合成器則主要作為主旋律部分出現）**，便導致該段有兩個角色不同的上聲部，以近乎複調織體(polyphonic texture)的形式出現**。這同樣會使得我們第一次聽這首曲子的時候，會無法判斷該段在整曲中的結構意義。關於這一點，將會在第四節的「結構分析」中詳細探討。

總之，**〈熙攘〉在樂器應用和織體上同以前的《東方》曲類似，但是低音的存在感稀薄，且在樂曲中間加入了複調織體形式**。

③ 和聲與旋律分析

下面開始分析本作的和聲、旋律與整體結構。我在本文最後附上了分析本作時製作的和聲樂譜，希望感興趣的讀者能夠一邊參考，一邊跟隨下文來作分析與思考。

此外，因篇幅考量，這一節僅主要概括和聲與旋律的特點，而不逐項說明每個出現的和絃。

樂曲開始處的調性為 c#小調，並於 56 小節處轉至向上一個半音的 d 小調，後來於第二次循環開始前的一個樂句，再次移回 c#小調，以便開始下一次循環。這種**間隔為一個半音的轉調和移調手法**，在 ZUN 所創作的《東方》配樂中是相當常見的。

那麼接下來，我們將目光移向和聲分析。該曲由一個作為低音的 c#（正好是 c#小調的主音），和合成器演奏的上聲部開頭，確立了開始的調性和第一個音樂動機。這個音樂動機（圖 1-3 的上半部分）在強拍子上包含了 c#小調主和絃的五音和三音，這進一步確立了該和絃作為 c#小調主和絃的地位。

比較有意思的是被圈出來的 D#和 F#這兩個音。它們乍一看只是存在於相對較弱的拍子上的和絃外音，但是實際上，**F#音和低聲部的 C#和高聲部的 E 可以組成骨幹音組織「C#-E-F#」；D#音和出現於它之前的 G#音和 E 音的組合則是一個很常見「《東方》式旋律進行」**。會樂器的讀者不妨自己演奏一下「C#-E-F#」和「G#-E-D#」這些三音音組，便會得到非常「東方風」的感覺。前者的三個音正好組成了以 E 為宮音

的五聲調式[10]中的「VI-I-II」這一旋律運動，與使用「田舍節音階」[11]的日本民謠中常見的旋律進行相吻合。（例如〈戀色 Master Spark〉的開頭）後者則是「IV-III-II」的旋律進行，因為小調的 III 級音同大調不同，II 級音又是一個比較不穩定的，傾向於解決至主音的音，因此這種進行很符合小調音樂的特徵。可以參考的範例有〈東方妖妖夢 ~ Ancient Temple〉的「A 主題」的開頭。

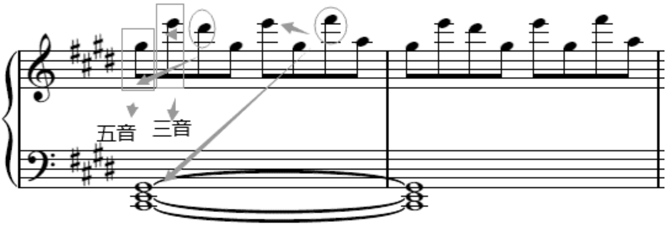


圖 1-3：〈熙攘市場今何在〉開頭部分

因此，上聲部的這一旋律形配合低聲部的 C#，不僅鞏固了 c#小調的地位，也給聽眾留下了該曲「東方風」的第一印象。我們不妨稱該動機為「動機 A」，這一動機在全曲中重複的頻率極高，頗具象徵意義。

[10] 這裡借用了中國音樂理論中「宮商角徵羽」的概念。在中國五聲調式理論中，這五個音分別對應西方大小調的 do, re, mi, sol, la 這五個音（可以變調）。在一個固定的五聲調式中，這些音的位置並不會隨著中心音的變化而變化。

[11] 日本音樂理論中音階的一種。由「D、E、G、A、C」構成，可以變調。

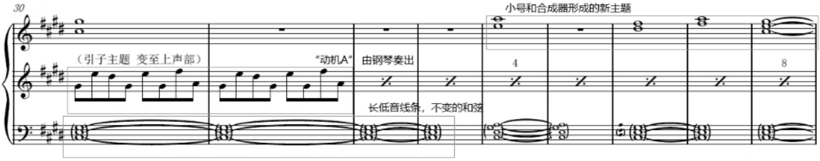


圖 1-4：〈熙攘市場今何在〉 過渡段 A

「動機 A」的第一次重複就在緊隨其後的「A 段」（0:21 開始）。但是此時的「動機 A」作為中聲部出現，且有音高的變形，其主要目的是為了增加「音響厚度」，並不是主要聲部。其更加耐人尋味的再現為圖 1-4 所示的「過渡段 A」處（0:45）。如同在「樂器與織體分析」章節中所述，這裡的「動機 A」同一段由小號和合成器演奏的新主題一起作為上聲部出現。值得注意的是這裡的低音聲部，它的和絃變化同引子部分一樣，為四小節一次，且大部分時間都在 C#音上。因此我們可以總結出這樣一種音樂形態：當「動機 A」處於上聲部時，和絃變化會很慢。這一音樂形態，與之後的帶有明顯旋律化主題的部分形成了鮮明的對比。

從 0:21 處開始，曲子進到新的部分，即「A 主題」處。這一部分的上聲部除了有更加鮮明的旋律形象以外，其**和聲變化也由每四小節一次改為每一小節一次**。我們可以通過觀察下面的譜例來整理出這一段落的特點：

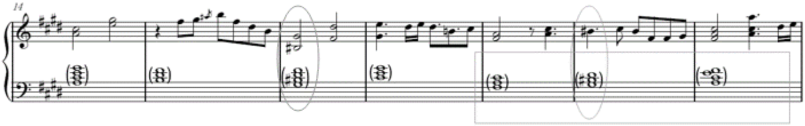


圖 1-5：〈熙攘市場今何在〉 A 主題開頭部分

作為上聲部的旋律部分，這裡與之前的段落形成了鮮明的對比。**引子部分的上聲部在節奏上主要以均等的八分音符為主，旋律上則是以一小節為單位進行重複**；但是在 A 主題處，**節奏不僅被賦予了多樣性，旋律的線條也更加明顯**。除此之外，**前後樂句也形成了相互呼應的形式**：第 14 至第 17 小節的節奏型同第 18 至第 21 小節的節奏型類似，使得旋律以四小節為單位形成了「一問一答」式的呼應，這進一步加強了上聲部的旋律感。

那麼，這一段的和聲是什麼樣的呢？我們將目光轉向圖 1-5 所示的最後三個小節。這三個小節中，有一個 Fm-G-A（add6）的和絃進行。在小調調式中，該和絃進行可以用羅馬數字記成 iv-V-VI，從和絃的功能上來看，它是一個從下屬到屬，再到六級和絃的阻礙終止（Deceptive cadence）型[12]進行。該和絃進行不僅在《東方》曲中相當常見，甚至在許多商業音樂，甚至是古典音樂中也屢見不鮮——相信稍微接觸過一點作曲基礎的人，都應該都聽說過「456」這個「慣用語」，便是指這個進行。另外值得一提的是，在本段中出現的 V 級和絃（於圖 1-5 處圈出）的三音，即 B，被升高了半音，使其和作為主音的 c#成半音關係。這在古典和聲學裡是一個相當常見的技法，因為當小調

[12] 指屬和絃（V）不走向主和絃（I），而是走向六級和絃（VI）的和絃進行。

的七級音被升高以後，其到主和絃的導向性會被增強，並同時賦予該和絃更加不穩定的色彩。這個技法在以往的《東方》配樂中也相當常用，只不過同古典和聲學中用法不同的是，有時候《東方》配樂中的屬和絃不一定會解決到主和絃，例如圖 1-5 中第十六小節的屬和絃，就被導向了 III 級和絃。但是因為 III 級和絃和 I 級和絃有兩個共同音的緣故，因此從聽覺上來看，它們的效果類似。

上一段所說的音樂元素，除了在 A 段外，在 B 段（1:53-2:14）中也頻繁出現。圖 1-6 展現了 B 段的開頭部分（調性為 d 小調）。我們可以通過該例看到，首先，該段的旋律結構仍然是以四小節為單位的上下呼應形式（56 至 59 小節和 60 至 63 小節的旋律結構類似），且每小節都有和絃的變化；其次，被升高三音的 V 級和絃於第 58 小節出現（用圓圈標出）；iv-V-VI 的和絃進行也於 60 至 62 小節出現（用方框標出）。可見，A 段和 B 段雖然在旋律的構成音和節奏上相互區別，然而從樂句結構與和絃的應用上來看，它們則大同小異。

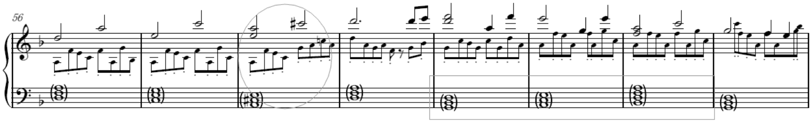


圖 1-6：〈熙攘市場今何在〉 B 主題開頭部分[13]

那麼此時，我們除了有和絃變化很慢且上聲部重複性高的音樂形態以外，又得到了**和絃變化很快且旋律線條明顯**這一音樂形態。這一形

[13] 編注：請讀者注意譜例中淺色的圈圈與框框。原稿中這些圈圈與框框是紅色的，但本書是黑白印刷，所以如果方便的話，您可以自己拿紅筆描一下，這樣也可起到一些「手到心到」的效用。

態還伴隨著升高三音的 V 級和絃以及 iv-V-VI 和絃進行，與「動機 A」處的和聲幾乎為靜止音樂形態形成了強烈的對比。

全曲幾乎就是在這兩種音樂形態的對立上展開的。其中，**僅有 A 主題、B 主題和結束段為「和絃變化很快且旋律線條明顯」的樂段，剩下的樂段均為「和絃變化很慢且上聲部重複性高」這一音樂形態**。倘若把此曲當做一首流行歌曲的話，前者是旋律顯著的人聲樂段，後者則是由樂器演奏的間奏段。

最後，再讓我們把重心放在「調性」上來縱觀全曲。全曲總共有兩個調性，分別是 c#小調和 d 小調，它們互相間隔一個小二度，因此沒有共同和絃，屬距離非常遠的關係調。全曲總共轉調過兩次，一次是在 B 段旋律之前，一次是在結束段的中間，這兩次轉調均屬**直接轉調，並沒有用任何和絃過渡，因此與古典和聲學的審美不同，其轉調音響非常明顯**。

需要注意的是，這裡要重新對（大部分）ZUN 創作的《東方》配樂中的「小調」作一個定義。**在以往除了暗示「西洋文化」（如〈少女覺 ~ 3rd eye〉等）以外的幾乎所有《東方》曲中，ZUN 通常會在旋律聲部省略自然小調的六級音，以便使得作品獲得更加強烈的「日本風」音響**。這是因為自然小調的六級音在其關係大調中為四級音，而傳統的東亞五聲音階中，四級音一般較少存在——在當代日本傳統音樂理論中日本本土的「四大音階[14]」中，該音均未出現。關於這一點的進一步分

[14] 分別為「呂音階」（呂音階）、「律音階」（律音階）、「民謠音階」（民謡音階，有事也會稱「田舎節音階」）、「都節音階」（都節音階）。在中國的音樂理論中，四級音（fa）由「清角」或「變角」表示，一般以和

析，可以參照白鷺雪的《遊戲時代的新邦樂》系列，這裡便不贅論。

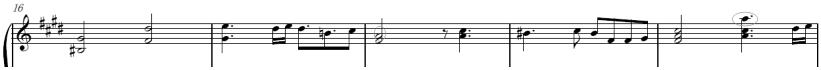


圖 1-7：〈熙攘市場今何在〉A 主題片段，注意第三、第五小節

再看 A 主題片段，第三、五小節畫圈的音符為上聲部中出現的，在以往《東方》配樂中較少出現的「自然小調的六級音」。它們均在小節的重拍中以和絃音的形式出現在了上聲部。實際上，無獨有偶，在以《東方虹龍洞》為首的今年發表的許多《東方》配樂中，均有這樣的傾向，例如〈深綠掩映的斷崖〉。我認為，這種技法**淡化了尤其是在早期《東方 Project》配樂中「非東方風即西方風」這組二元對立的傾向。**

至此，我們已將本作的大部分音樂元素分析完畢，各位也應可通過之前的敘述，大致把握住各個段落的劃分。那麼，本作的每個段落，在整曲中又擔任著什麼樣的角色呢？

④　結構分析

至此，我們所作的分析，除了低音存在感薄弱和旋律小調的六級音以外，都說明瞭本作與其他《東方》曲的共同點。那麼，不同點在哪裡呢？**答案是「一反常規的結構安排」**。

絃外音出現在一部分傳統音樂或民歌中。

前面我們已經通過樂器來為這首曲子劃分出了段落。然而，在一般的樂曲分析中，分析結構時還應該考慮到諸如旋律、和聲色彩、織體等方面。接下來，我們將通過這些元素，對本作重新做一次結構分析，並說明各個段落的特點。

時間	**段落**	**備註**
0:00-0:21	引子部分	和聲節奏較慢、「動機 A」的出現與重複
0:21-0:45	主題 A	第一個旋律主題出現，前後通過更換樂器相互呼應；「動機 A」退至中聲部並變形
0:45-1:31	過渡段 1	「動機 A」在上聲部出現，但是馬上緊跟新的旋律主題；和聲節奏較慢，樂句之間幾乎無呼應；結束時有一秒左右的靜音
1:31-1:53	主題 B	此處轉調，新的旋律主題出現；和聲節奏同主題 A 類似；「動機 A」作為背景在中聲部變形
1:53-2:37	主題 C	出現新的主題；和聲節奏同主題 A 類似；縱觀全曲，屬「副歌」部分
2:37-3:21	過渡段 2	以新調性再現[15]過渡段 1 的後半部分；樂器配置同「過渡段 1」時較像，但有差別
3:22-3:43	結束段	分上下樂句呼應；旋律中含有此前未出現的新節奏型；其中下半樂句轉回 c#小調，以便開始新一輪的循環；沒有「動機 A」
3:43-	以下循環	

[15] 再現(reprise)，指於一個作品中的音樂段落或主題，第二次或更多次出現在該作品中。既可以原封不動地重複，亦可以伴有一些小規模的變動。下文所提到的「再現」均為此意。注意這個概念與奏鳴曲式的「再現部」(recapitulation)在語境上會有不同。

大家可以一邊聽著原曲，一邊參考上表來把握本作的結構關係。我們可以從上表中看出兩個非常有意思的地方：首先，這首長達近四分鐘的樂曲，幾乎沒有任何完全重複的段落；但是，「動機 A」卻又時常作為不同的角色，在各個段落中出現。

上面的兩個結論，一個與「不重複」相關，一個與「重複」相關，看似互相矛盾，實則相輔相成，巧妙地結合在了一起。「動機 A」雖然在出現在許多部分中，但是每次出現時，它在結構中起到的作用卻是完全不相同的。在引子部分，「動機 A」作為上方聲部，以類似旋律的形態出現，但是當旋律主題出現時（「主題 A」和「主題 B」），「動機 A」卻退回到了背景聲部，為旋律作鋪墊並給予旋律和聲的支持；在「過渡段 1」的前半部分，「動機 A」又一反常態，在上聲部和新的旋律主題以近似複調的形式，像是在爭奪誰才是主角一般，出現了一起。可見，雖然「動機 A」一直出現，但是每次出現所擔任的不同角色，使得這個動機在全曲中並沒有一次完整的重複。

讓我們繼續整理。旋律 A 和旋律 B 為相互對比的旋律；循環前的結束段所展現的也是嶄新的旋律，且樂器使用上同前段有著很大的出入。僅僅只有結束段前的「過渡段 2」，較完整地再現了「過渡段 1」後半的旋律和織體。因此，我們可以說，〈熙攘市場今何在〉這首曲子，在一次循環前，沒有任何完整重複的段落。加之本作的循環所需時間接近 4 分鐘——這種較長的，且含有很多段落的「通作」形式（即沒有完整重複段落的樂曲），無論是在流行歌曲、古典音樂還是在遊戲配樂中，都比較罕見。關於這點，大家只須回想一下平時聽的流行音樂、古典音樂，或者其他《東方》曲（這一點將會在下一章詳細討論），便能看出。在時長為 4 分鐘左右的流行音樂中，通常會有一些大的段落重複，這不僅加強了結構上的統一，也便於聽眾記憶各個主題的內容；在古典音樂中，主題的再現和不和諧音的解決，也是許多曲式的基本目標之

一。而且，這些類型的音樂均極少在結束前加入新的主題，因為樂曲在結束段前，聽眾已經把握好了全曲的大致結構。然而，〈熙攘市場今何在〉缺少這種大段落的再現，便使得各個段落的主次和在全曲中的角色變得模糊——這一點在 B 主題出現後愈加明顯。大部分在潛意識下聽慣了主題再現的人們，可能會期盼著某一主題的回歸，以便確認此曲的主線。然而，等來的卻是一個嶄新的主題。

除此之外，段落間的模糊性進一步加深了主線不在場的特性。白鷺雪在他的分析中多次提到《東方虹龍洞》中引子與主題 A 的模糊性。在〈熙攘〉中，雖然引子與主題 A 的邊界是清晰的，但是其他幾個段落卻含有這種模糊性。首先，讓我們回到已經被提到無數次的，「動機 A」和新旋律同時在高聲部出現的「過渡段 1」：因為引子的「動機 A」的出現早於新旋律，因此初聽時不免會認為該段為引子的再現。然而，這一感覺很快就被一段新旋律的出現所打破，「主題的完整再現」和「新元素的出現」在這一段中發生衝突，使得原本樂曲的線性邏輯被打亂。

另一個邊界較為模糊的段落是，主題 C 和過渡段 2 處（2:37）。自 89 小節開始的過渡段 2 總共含有三個被拆開的樂句：第一樂句為 87 至 90 小節，但是 87 和 88 小節屬於主題 C 的部分；第二個樂句為第 90 小節至第 94 小節，其中第 91、93 至 94 小節同 89 和 90 小節相同；第三個樂句為第二個樂句的重複。在這裡，耐人尋味的是，**過渡段 B 的第一樂句起始於上一個段落的最後一句**；而且當過渡段 2 重複時（注意樂譜中的重複記號！），第三樂句則沒有了結尾的兩個小節，取而代之的是直接過渡到下一段。這使得**主題 C 和過渡段 2 有著相重合的樂句關係**，進而模糊了段落間的邊界。

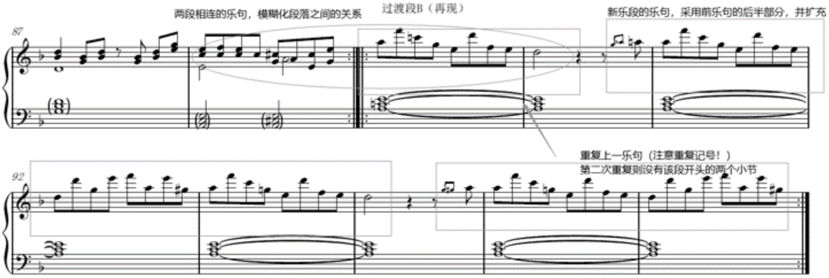


圖 1-7 〈熙攘市場今何在〉87-96 小節

這樣我們便可看出，本作缺乏完整的再現段落，且部分段落之間界限模糊，這就是造成主題不便於記憶的主要原因。因為沒有再現部，因此初聽時無法給人留下深刻的印象。重新回到第一節的結論，或許樂曲說明中「不同事物交匯的地方」的「不同事物」，便指的是這些錯綜複雜的段落吧。作品中節奏規整的 B 旋律和較為複雜的 A 和 C 旋律、和聲節奏單一的過渡段和和聲變化較多的旋律段，它們均構成了二元對立式的元素。只是，具體哪個是「歡快」，哪個是「悲傷」，以及作者在創作各個段落時的心境，或許還是得問 ZUN 本人了。

二、〈熙攘市場今何在〉與以往《東方》曲的比較分析

上面我們說明了使得〈熙攘〉這首曲子不方便記憶的「罪魁禍首」是「沒有主題再現」以及段落間模糊化的結構詭計。那麼，在以往的《東方》配樂中，主題是通過什麼樣的方式再現的呢？下面我選擇兩首較有代表性的六面 Boss 曲：〈竹取飛翔 ~ Lunatic Princess〉和〈感情的摩天樓 ~ Cosmic Mind〉來作一下結構分析。

〈竹取飛翔〉：

時間	段落	備註
0:00-0:17	第一主題	僅陳述一半，f 小調
0:17-0:27	過渡段 1	-
0:27-0:56	第一主題再現+擴展	-
0:56-1:22	過渡段 2	節奏型同過渡段 1 類似
1:22-2:00	第二主題	旋律大跳較多，但總體節奏型與前主題類似，轉至降 b 小調
2:00-2:31	第二主題變形	轉至 b 小調
2:31-2:38	過渡段 1	在升 g 小調上的再現
2:38-	以下循環	從過渡段 1 開始循環，直接移調

〈感情的摩天樓〉：

時間	結構	備註
0:00-0:14	第一主題	不完整陳述，g 小調
0:14-0:39	過渡段	節奏同前段形成對比
0:39-1:00	第一主題再現	伴隨擴充，轉至降 b 小調
1:00-1:25	過渡段	再現並擴充（其中第一樂句在中聲部再現，上聲部為新主題），其形成了類似〈熙攘市場今何在〉過渡段 1 的織體
1:25-1:42	第一主題	更換樂器，以相同和絃進行和不同織體再現
1:42-3:24	主題 2	e 小調，以樂器疊加的方式逐漸增厚織體，並轉回 g 小調
3:24-	以下循環	從第一主題的第一次再現處開始循環

若以宏觀的角度來對比這兩曲的結構，會發現許多共同點：首先，**它們都含有兩個不同調性的主題，並在各個旋律性強的主題中插入過渡段**——這一點同〈熙攘市場今何在〉幾乎一致，只需回想「A 主題」、「B 主題」和「動機 A」即可，只是〈熙攘市場今何在〉多了一個「C 主題」。

其次，**它們的主題和過渡段均有再現部分**（這些再現部分在上表中加底線標出），這一點同〈熙攘市場今何在〉不同：在〈熙攘市場今何在〉中，不僅一次循環的時間很長（3 分 43 秒，上例則為 2 分 48 秒和 3 分 24 秒），而且在上聲部中沒有任何完整的主題再現。

實際上，擁有再現段的配樂並不僅限於六面 Boss 曲。在以往大部分的《東方》遊戲配樂，甚至是 ZUN 發行的獨立音樂中，都有類似再現段的傾向，各位可以根據本文所提及的方法自行分析，在此便不贅述。為數較少的，不包含再現的《東方》配樂則一般含有較少的段落，其一次循環所用的時間也短於〈熙攘市場今何在〉。

下面將〈熙攘市場今何在〉和〈竹取飛翔〉的結構做成示意圖。我們可以明顯看出，**〈熙攘〉在擁有大量主題的同時，主題再現的不在場使得樂曲趨於往一個單方向發展，使得它在《東方》配樂之林中如此特出。**

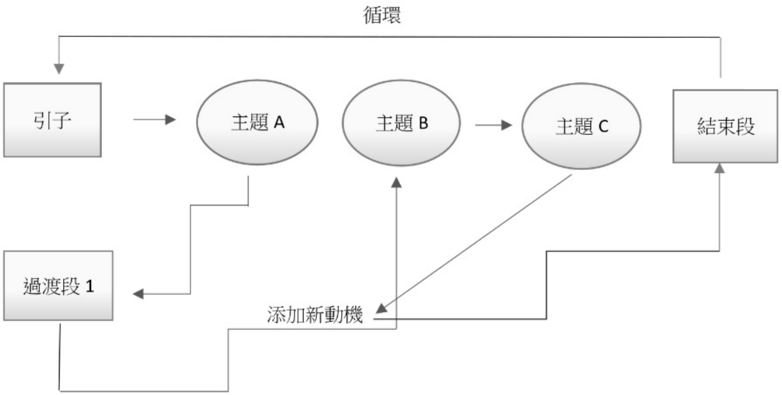


圖 2-1 〈熙攘市場今何在〉結構示意圖

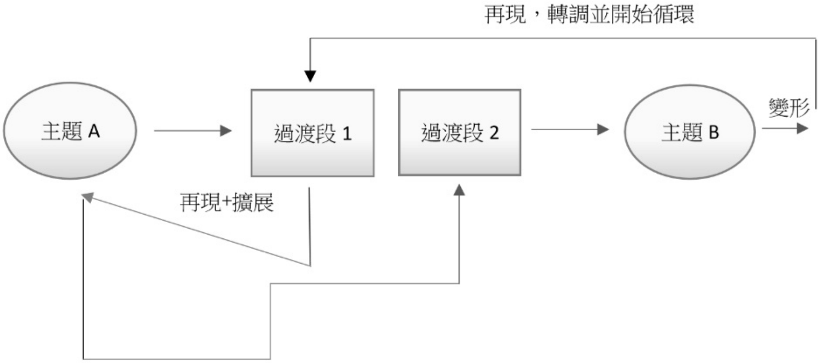


圖 2-2 《竹取飛翔》結構示意圖

讓我們再次回想上面提到的兩首樂曲。這些配樂裡實際上除了「旋律－過渡」這一對比以外，還有許多同〈熙攘市場今何在〉所重合的部分。其中最為大家熟悉的恐怕便是鋼琴的十六分音符快速跑動段和「ZUN 小號」了。除此之外，兩曲旋律的樂句安排，也同〈熙攘〉如出一轍。下面選錄〈竹取飛翔〉的第一段旋律，以及創作年代較近的，《東方天空璋》的五面道中曲〈禁斷之門對面，是此世還是彼世〉與〈熙攘〉進行對比。

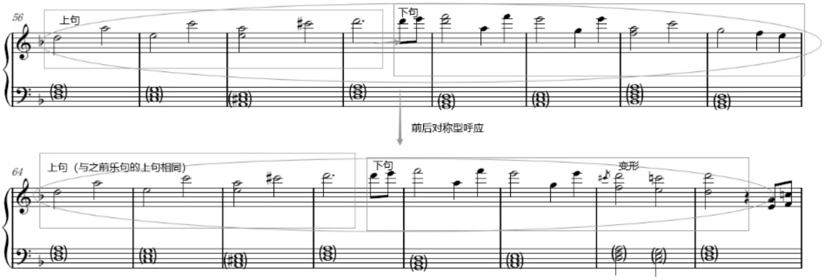


圖 2-3 〈熙攘市場今何在〉第二主題部分

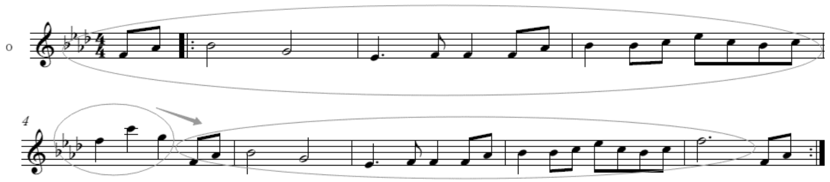


圖 2-4 〈竹取飛翔〉第一主題部分

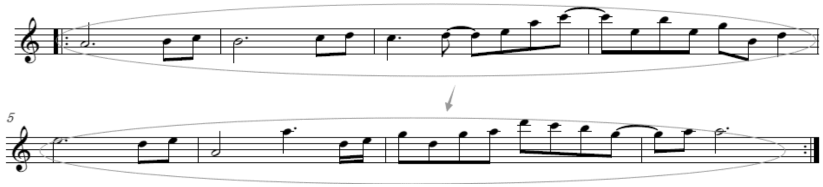


圖 2-5 〈禁斷之門對面，是此世還是彼世〉第二主題

可以看出，這三首配樂在結構上，都是由成對的四小節旋律片段（以圓圈標出）組成一個完整的主題樂句，且上下所呼應的旋律片段都有相似的節奏或者音程。**這一上下呼應的主題樂句接下來會重複一遍（注意重複記號），構成一個完整的部分**。實際上，這種四小節的上下呼應式的樂句安排，乃是最基本、最常用的音樂結構概念，在許多西方和聲學的教科書上都有講授。除了極個別的樂曲以外，**ZUN 將這種基本的樂句安排從《東方靈異傳》開始一直貫徹至今**。〈熙攘市場今何在〉自然也沿襲了這一傳統，只是在《虹龍洞》的樂曲中，有了跨越段落間的樂句出現的傾向，使得樂段的過渡模糊化。這難免會使人認為 ZUN 似乎想下意識脫離沿襲了二十餘年的樂句結構。

必須指出，與傳統古典樂或一些流行樂不同的是，ZUN 所創作的樂曲中**幾乎沒有擴充段，即四小節之後的補充段，而且當旋律重複的時候，一般沒有任何移調或者模進**。我們只需要同一個極為代表性的古典作品對比即可：

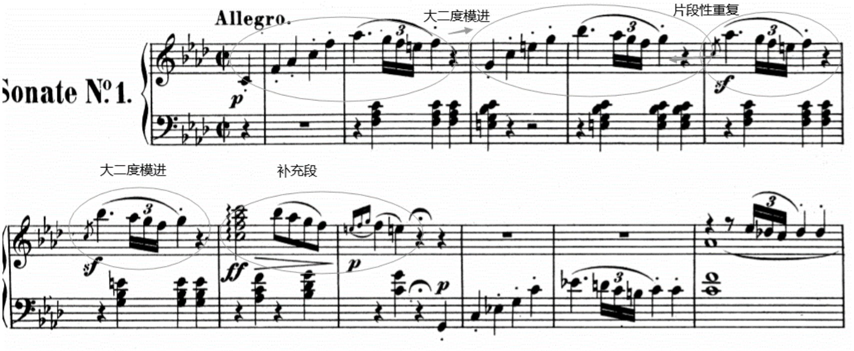


圖 2-6 貝多芬〈第一鋼琴奏鳴曲〉Op.2 No.1 第一樂章開頭部分

上例中的第一個樂句同《東方》配樂的大部分樂句一樣，為八小節，且前後四小節相互呼應。但是，一二小節和三四小節實際上為同一個動機的大二度模進，且五六小節也為第三小節的重複及大二度模進。僅有七八小節為作為補充段，作為新材料出現。在樂句的安排上，比起《東方》配樂的「4+4」形式，更像是「2+2+2+2」形式；同時，因為有模進的關係，和絃進行的方向感也增強了（例如第三小節出現的屬七和絃使得其有強烈的回到主和絃的感覺）。相比之下，**《東方》配樂則很少有由模進帶來的方向感，甚至模進本身也很少出現**。實際上，較強的方向感以及碎片化的段落，反而使得樂曲較難被忠於原曲地改編。想像一下若要在不破壞旋律之間關係的情況下，將貝多芬的這首奏鳴曲套上流行音樂結構，並改編成 4 分鐘左右的同人歌曲，其難度可想而知。這或許從側面上說明了《東方》的同人音樂創作經久不衰的一個原因。

前面我們已對大致分析了〈熙攘市場今何在〉的和絃，其中，有許多可以在以往《東方》配樂中看到的和聲元素，例如「三音升高了半音的 V 級和絃」（圖 2-7）和「iv-V-VI」 （圖 2-8）進行。

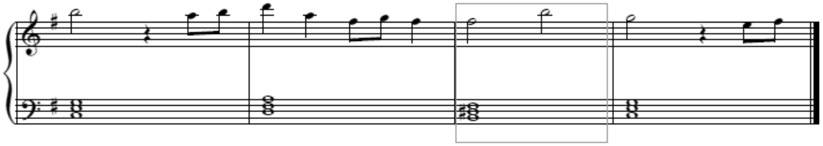


圖 2-7 〈屍體旅行 ~Be of good cheer!〉 第一主題後半

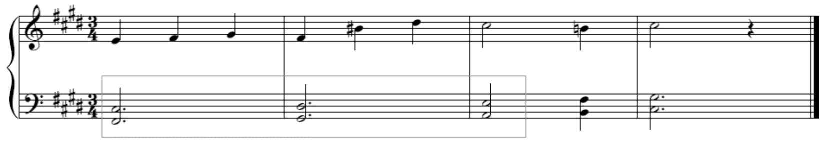


圖 2-8 〈芥川龍之介的河童 ~Candid Friend〉 引子部分

實際上，VI-VII-i 這一進行在《東方》曲裡也很常見，它們可以看成是相對大調的「iv-V-VI」進行的一個變體，僅僅是前後和絃的性質調換了一個位置：

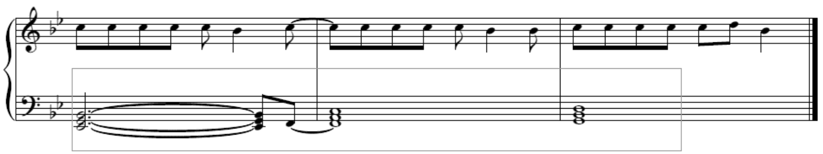


圖 2-9 〈感情的摩天樓〉第一過渡段

那麼，〈熙攘市場今何在〉與以往《東方》曲的和聲上的不同點究竟何在呢？

我認為，答案不是在於和聲的種類，而是在於**和聲節奏**[16]**的處理，以及和聲性質的不確定性**上。在以往的《東方》配樂中，很少會有〈熙攘〉這樣長時間不變換和聲的形式。換句話說，和聲與和聲之間變換的時機，導致了〈熙攘〉有了異於以往配樂的感覺。

以往的大部分配樂，其和聲節奏變化極有規律可循，一般為一小節或兩小節變化一次居多，因此和聲節奏同時塑造了樂句的長短。然而在〈熙攘〉中，在諸如引子、過渡段等非主題段中，其和聲靜止不動，或呈不規則形態運動，間接導致了其和聲走向難以預測。

低音音高的不明顯所導致的和聲性質的不確定性，白鷺雪的文章已有闡述。下面請再看用《FabFilters Pro Q-2》插件對《東方紅魔鄉》Ex關卡的 Boss 曲〈U.N.OWEN 就是她嗎？〉所作的頻率分析：

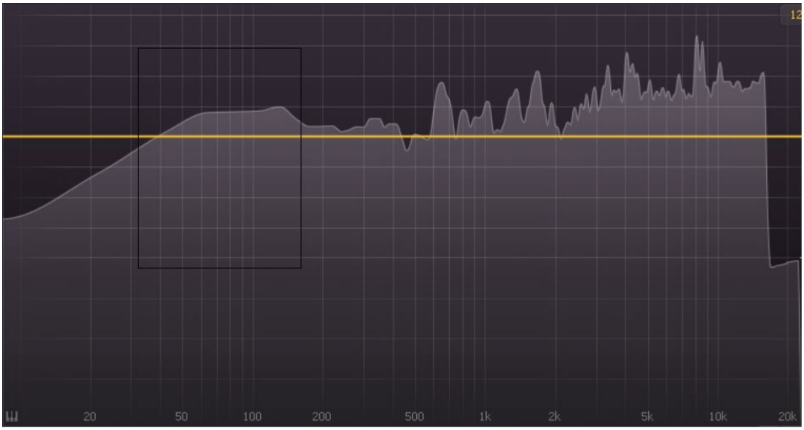


圖 2-10：〈U.N.OWEN 就是她嗎？〉頻段分析

[16] 即 Harmonic rhythm，指和聲變換的頻率。

我們可以看到，在 50Hz-200Hz 這一頻段，明顯比前文中圖 1-1 的頻段的響度要多；〈U.N.OWEN〉低音區域響度的瞬時變化，也比〈熙攘市場今何在〉要高出很多（以±5dB 為主）。我還找了許多其他旋律性較強的《東方》曲來對比，其低音的響度、瞬時響度和音高的清晰性，幾乎都比〈熙攘市場今何在〉要大。

現在，只須想像一個搖滾樂隊，其中貝斯手站在離其他樂器都很遠的場外，或是用很小的聲音演奏，便可以想像出〈熙攘市場今何在〉的音響效果了。因為低音聲部決定和絃的性質，因此一旦低音聲部存在感薄弱了，和聲的進行也變得不清晰，這又如同多米諾骨牌一般，模糊了和聲節奏。聽〈熙攘市場今何在〉，就彷彿是聽到了一首結構與以往不同，但和聲卻耳熟能詳的流行音樂一般，給聽眾帶來了一種帶有些許模糊的思鄉情緒。

結論 時代集市的十字路口

結合上面的討論，我們可以得出，在〈熙攘市場今何在〉中：

1、旋律與和聲的使用和以前的《東方》配樂類似；

2、樂器上的使用亦和以前的《東方》配樂類似；

3、存在一些諸如使用自然小調的六級音等獨特要素，但是它們並非該曲獨創，僅是在近幾作配樂中的使用傾向增加；

4、低音聲部被削弱，導致和聲進行不清晰，這在以往的《東方》配樂中極少見；

5、和聲進行遲緩的樂段明顯較以前的配樂有所增加；

6、因為各個段落中缺少再現部分，外加各個段落的過渡段邊界模

糊，使得初聽時更加難以留下印象，獨樹一幟。

回首 ZUN 二十餘年來的《東方》系列配樂創作，可以看出，《東方》配樂的變化並不是一個線性的過程。倘若要從微觀角度（例如每一首作品的和絃進行特點、音色的參數、結構）來看的話，那麼每首曲子均可以寫一篇上萬字的長文。然而，在一類作品中找到其共性和發展的特點，才是音樂分析的真正要義所在。

換句話說，我們的問題可以這麼表述：**在《東方 Project》系列配樂中，究竟是哪些元素，才會給我們聽眾造成一種「啊，這就是《東方》」的感覺呢？**或許並不是「g 小調轉到 g#小調」，亦不是「某個參數為 78 的某個音源」，而是更加廣泛的「無預兆的小二度上行轉調」或「參數在某個範圍的音源」所造成的結果。僅需要翻閱市面上常見的和聲學和樂理教材便可得知，這些元素起源於 ZUN 不經意間的選擇，而並非是古典和聲學中成理論化的作曲技術。因此，「《東方 Project》配樂」更像是一個象徵意義的資料庫，隨著一個新的音樂元素在某一個作品中的引進，以及在後期作品或同人創作中的頻繁使用，便能更新聽眾的集體記憶，使聽眾認為該元素聽起來很「東方風」；但是，若這一元素並沒有重複而長期放置，那麼便會從集體記憶中忘卻。

倘若穿越時空，回到《紅魔鄉》剛發售的 2002 年，給當時的《東方》玩家們聽 2003 年才出來的〈布加勒斯特的人偶師〉開頭的小三度轉調，或許他們並不會認為這曲很「東方風」。然而，隨著《東方妖妖夢》的發售，以〈布加勒斯特的人偶師〉為首，再經《地靈殿》的〈哈特曼的妖怪少女〉等作品的鞏固，外加大量同人音樂創作，使得這一小三度轉調技法變逐漸成為人們對《東方》配樂的記憶。

本文中分析到的〈熙攘市場今何在〉中一些獨特的元素亦是如

此：諸如「沒有存在感的低音聲部」、「自然小調六級音」、「被模糊化的樂段」的應用，實際上並不是第一次在《東方》配樂中出現。它們只是出現的傾向和次數增加，並上升到了足以引起討論的地步。這些元素就像站在一個喧鬧的集市十字路口般，它們最終是被名為「《東方》配樂資料庫」的買家收留，還是被遺忘並被丟棄到陰暗角落，這仍然需要時間的印證。

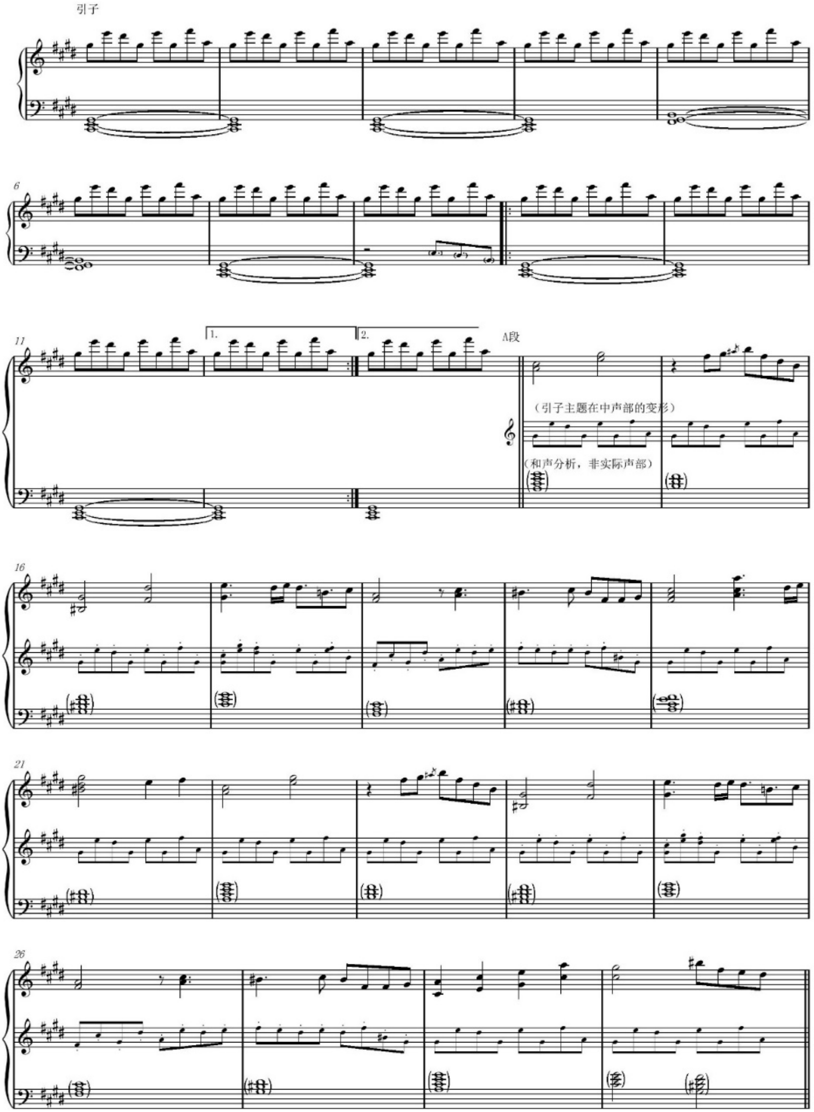
然而需要注意的是，**「缺少再現段」等特點，會給同人音樂的創作帶來較大的困難**。再現段落的不在場最直接帶來的後果便是直線型發展的主題（倘若不考慮功能和聲所帶來的問題的話，「a-b-a」結構可以被拆成 ab 和 ba 樂段，這在重新編排樂段的時候可以自由擺放 a 與 b 的相對位置；然而「a-b-c」結構卻無法做到）。這會使得編曲者不得不重新設計各個段落的結構。這些可能會降低同人創作率的潛在因素，也會降低這些近年新出現的音樂元素加入「《東方》音樂資料庫」的可能。

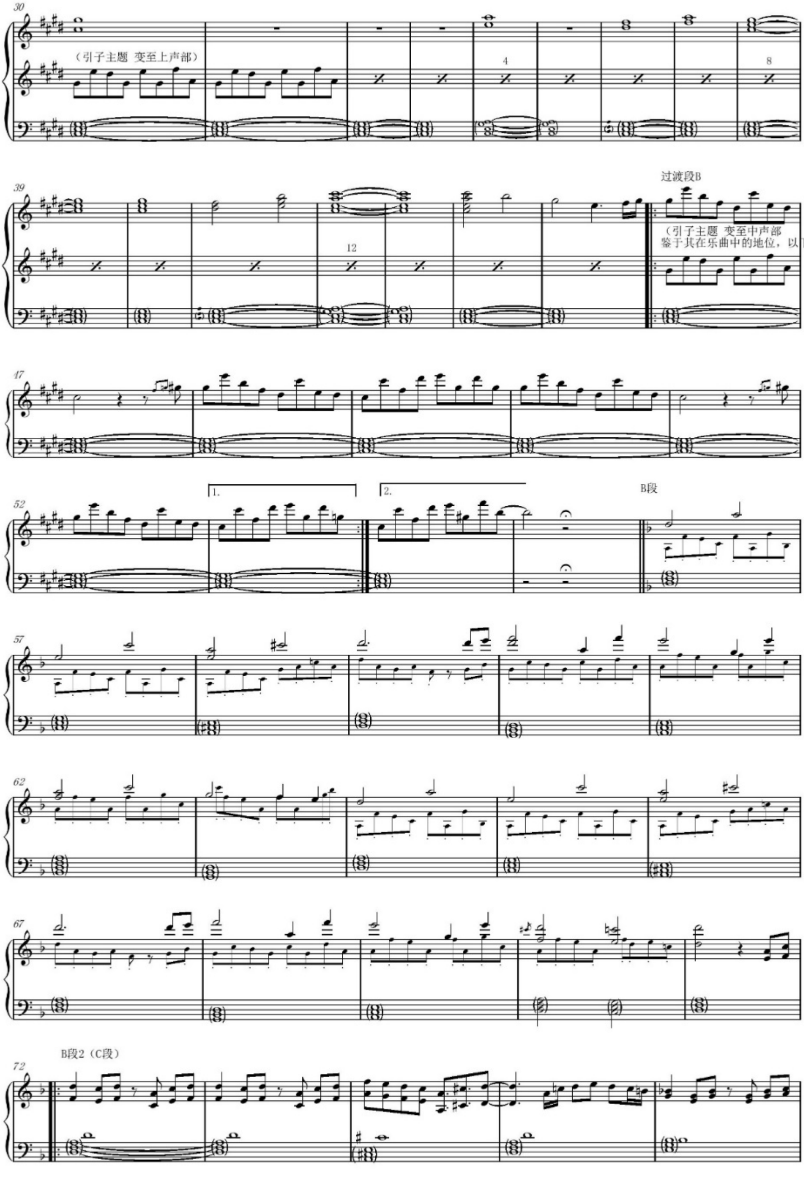
然而，毋庸置疑，〈熙攘市場今何在〉的面世，仍然印證了《東方》配樂正在逐漸轉型。無論其接下來要走到哪一個方向，至少我們可以確定，它已經走出上一個時代，正在新時代的道路上前行。

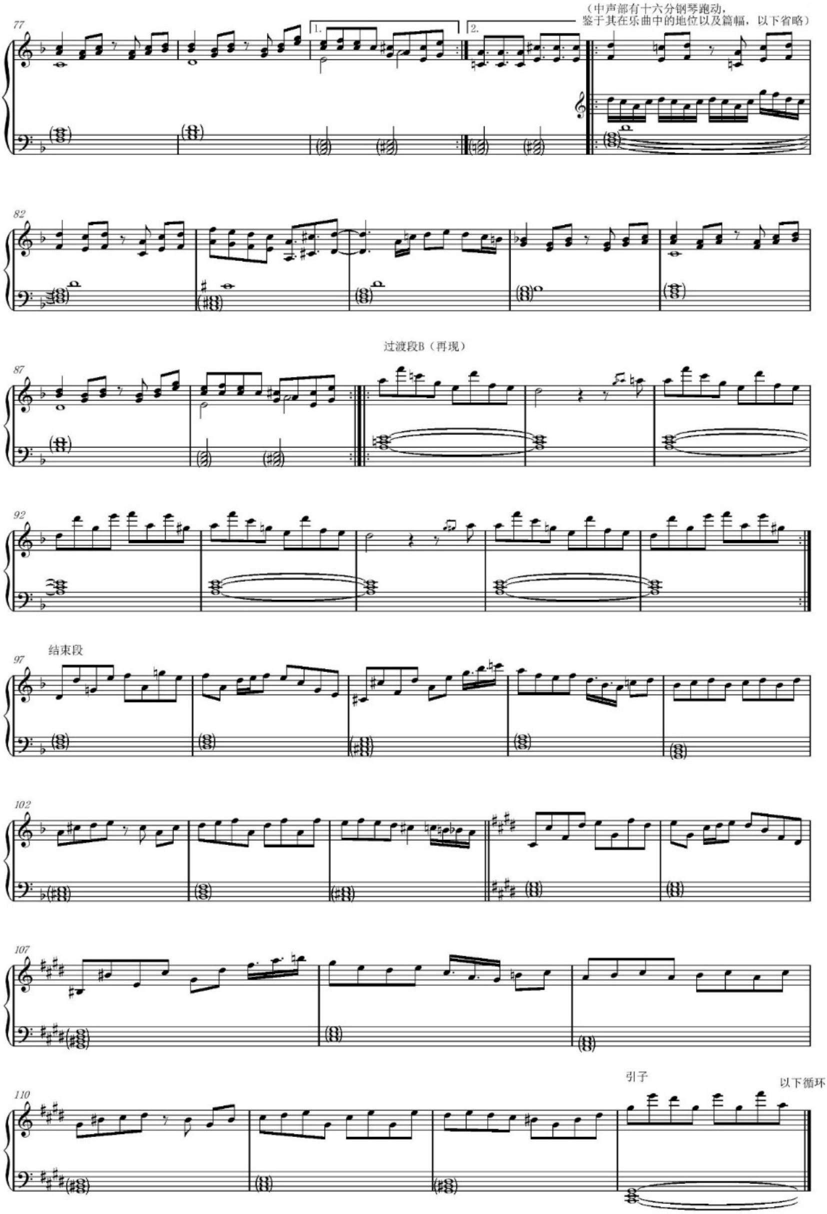
附錄：〈熙攘市場今何在〉五線譜

下面是我所記錄的五線譜。因篇幅有限，且為了使本文的主旨更加清晰，我僅以分析旋律、和絃與結構為目的來採譜，因此這張譜含有許多不符合演奏常規的地方，且刪除了許多不在分析範圍內的聲部（例如鋼琴的快速十六分音、鼓組和吉他的裝飾聲部）。又因為本作缺乏清晰的低音的緣故，有時不得不根據旋律聲部和中聲部推測該部分的和絃。

所有我推測的和絃均以括號標出，它們並沒有出現在原曲中。希望讀者以分析和絃與旋律的目的來閱讀此譜，並與正文對照。


引子
6
11
1.
2.
A段
（引子主题在中声部的变形）
（和声分析，非实际声部）
16
21
26


（引子主题 变至上声部）
过渡段B
（引子主题 变至中声部
鉴于其在乐曲中的地位，以下省略）
B段
B段2（C段）


（中声部有十六分钢琴跑动，
鉴于其在乐曲中的地位以及篇幅，以下省略）
过渡段B（再现）
结束段
引子
以下循环

Raspberry Pie
丰聪耳神子
无线蓝牙同人耳机
树莓派东方社团出品
超高立绘还原度&性价比
可日常可作COS道具
出镜：油库里
高还原度耳机语音系列
UP主 vivian198808全日语配音
某宝店铺，你懂的
里面还有更多东方周边哦
QQ群：895681975
欢迎进群吹水
蓝牙5.1
震撼重低音
持久续航
高清麦克风
封闭式声学设计
蛋白耳罩
无痛佩戴
广泛兼容
From Raspberry Pie

信息應可更發達，但幫助又能多大？

——第一屆「東方社群信息整合與使用」論壇成果概述

Sagume[1]

本刊於 2021 年 3 月 6 日及 7 日在線上以「騰訊會議」舉辦了第一屆「東方社群信息整合與使用」論壇，一共舉行了 7 個議程，全長共約 4 小時，在此對其內容略作概述、總結、補充。原各議程的講稿篇幅過長，不便在紙本書上完全刊載，所以我們將論壇錄像、文字檔、PPT 簡報檔上傳至網盤，請有興趣和需要的朋友參考文末鏈接自取。

一、東方于大有之堂[2]

本議程報告者孫文約[3]，題記為「同人圈的職業道路規劃，兼論東

[1] 副主編，主辦本次論壇。要準備一下考研的事情了，所以準備暫離，將來某個時候再回歸。
[2] 胡：這標題典出《周易》的「大有」卦和「同人于野」。本刊第一期副標「同人于東方之野」兼用了《永夜抄》慧音 BGM 曲名〈Plain Asia〉一典。「大有」是「同人」的覆卦，與之相輔相成。詳細的意義有興趣的讀者可自去考察，然後可以這標題的用典是否精當。
[3] 全國地方東方調查組成員，參與「展望 2020 年中文東方社群」線上座談會。目前就讀於某工信部下屬高校金融類專業，個人研究方向：金融科技、另類數據研究與數字經濟。

方社群信息與社群研究」。本議程主要有「《東方》同人活動與同人社群的意義」、「《東方》線上社群研究」兩個大的板塊，分級內容如下：1、圈子的新手扶持；2、圈內圈外的多角度交互；3、梗、Neta 等的傳播鏈條／平台；4、異質性的平台與割裂的社群；5、《東方》社群研究在各界的意義。

本議程分別從傳播學、社會學、數據科學等角度對東方社群的能給、定位等給出詳實的分析，得出以下結論：

1. 《東方》同人圈能夠提供豐富的資源，也是個絕佳的跳板，但這需要規劃與平衡；
2. 《東方》的同人活動量與質是同步發展的，在良好的生態下才能支持有野心的同人創作；
3. 《東方》本身未必能夠提供足夠的收入，但是 ACGN 行業本身有著廣闊的空間；
4. 《東方》的社群在時間和空間上都呈現極其複雜的特徵，整體上信息趨於零散化；
5. 欲進行《東方》社群研究，我們需要科班的學術範式與研究工具；
6. 在上述前提下，《東方》社群的信息整合是必要的，具有極大意義。

孫文約是國地東成員，仕事於科班體制內，也參與了去年的線上論壇，對「社群」、「學術」一類的字眼應該會有天然上的敏感，並且我在知乎上與他結識有一段時間，雙方都有一定的瞭解，他作為其中一個議程的主講人的話，是有發言權的，於是邀請他來作定場議程，主要談一談「社群研究的專業化」這個問題。孫文約不僅談了，而且還聯結了

去年議程「專職做《東方》？」部分[4]，探討了同人的專業化出路的可能，可以說是有了基於現實情況的關懷與考慮了，比我當初純然學術化、理想情況的考量要更進一步。

這也成了一種基調：強調在做同人、在同人界廝混的同時，思考其行為和三次元生活之間的關係。無論結果好不好看，會否讓人覺得難堪，甚至觸及一些敏感帶導致「怒極而罷言」，我們至少不能放棄思考，不管你是能直視自己，還是暗地裏思忖——這也是本論壇想要強調的一點。

二、活動主催角度的社群信息利用分析

本議程主講人野獸。主要介紹了 TouhouParty（THP）、TouhouOnly（THO）以及一些其他類型的活動，本議程著重從活動內容、地域輻射、主催能力等多個方面介紹了它們之間的區別。給出 THP 的定位，及舉辦的三個條件：**1、本地社群有一定規模；2、周邊城市已經有 THO、CP 等大型活動；3、有聚會活動的需求。**並且給出推測，即 THP 等小型化活動會作為 THO、CP 等大型活動的補充而逐漸出現，數量遞增。

本議程偏向交流、闡述，學理上的討論較少，更多從個人主催經驗出發答疑釋義。

[4] 晚嵐：《我們仍未知道那天所討論的東方的未來》，《東方文化學刊》2020 春季號，頁 114。

三、山海關，關不住山海夢

本議程主講人蝦米[5]。大概分析了中國東北地區《東方》實場活動的形勢，兼論了活動舉辦的常見問題，整理如下：1、經費分布（使用）不合理，無關部分嚴重超支；2、創作、產出活動欠缺、無法達成共識；3、單向溝通、信息屏障。提出了一些參考解決方案：1、嘗試不同廠家，尋找最低成本；2、多方聯繫，確認創作、流程等等社群規範；3、嘗試不同的創作、銷售、運營方案，不斷試錯，尋找最優解。

本議程側重成本控制方面對同人活動、同人產出進行經驗介紹，若想就此繼續交流請益，可以聯繫主講。

四、個人創作者角度的社群信息利用分析

本議程報告者 Sagume。主要內容：1、創作過程中存在的困難；2、內部化關係網路分析；3、創作的可持續性；4、可能存在的內捲。本文主要利用經濟學、社會學等學科知識、方法論，就個體戶在社群中的創作行為進行分析。得出的結論並不算太樂觀：內部化現象在《東方》社群中普遍存在，這使得新人創作者、個體戶無法有效獲取信息、資源，加劇了進行二次創作活動的困難，長期以往，會使得二創輸出主

[5] QQ：2220002351。

體越來越少，二創作品也會越來越少。

此外，還從同人商品的角度探討了同人市場中可能存在的內卷[6]，揭示了社群中**同人作為一種可能的出路的心理傾向**。社群問題歸根結底是社會問題的縮影，當愛好者們將他們的慾求、希冀大量投射到社群活動中時，我們也該審視、反思主流社會中的狀況了：這不僅有助於對我們所處的環節有一個準確的把握，也有助於破解「裝睡」、懦弱的幻想：儘管提前躺平是真的很舒服，但這不能算是一種該有的態度。

五、「創業預備調查問卷」結果評析

本環節主講人：胡逆天、玉米、Sagume。本環節對論壇準備期間製作、發放的**用以考察開坑意向、情況**的調查問卷進行點評分析。主要就**「基本情況」**（考察創業開坑者的基本情況、意向）、**「觀念測驗」**（考一些關於同人活動、同人創作的基本知識與觀念問題）、**「狀況應對」**（彙整一些以往曾經出現過的社團糾紛、人際糾葛、意外狀況作為考題，考驗應對能力）三個方面進行。論壇上，選出八份問卷進行評講，各有春秋，大體都展現了比較客觀、清醒的想法，可行性也較高。但就全部蒐集結果來看，想當然爾、太過理性主義者，亦不在少數。

---

[6] 大致的作用機制是：低附加值同人商品的數量增加，會使得同人商品生產方傾向於增加自己商品中的周邊參數（佔比），從而獲得更高的利潤；而出於低附加值同人商品易於生產，會不斷有新人憑此湧入同人市場，造成同人市場裏低附加值同人商品越來越多，主體不肯退出生產的現象。（有些類似於劣幣驅除良幣）。

六、從零開始組團開坑攻略—以同人遊戲圈為例

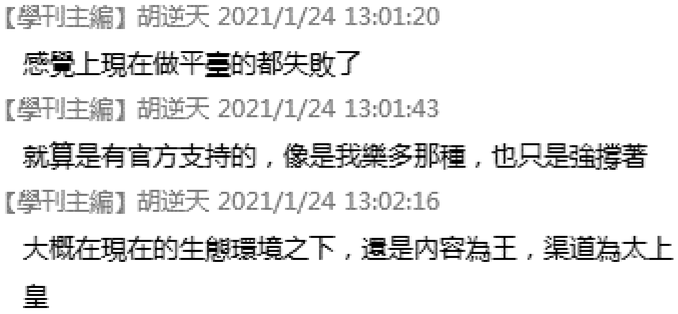
本議程作者 FHNGHI，由葉紫蟬代講，詳細內容見本期正文。

七、構建動態信息整合平台的必要性

本議程報告者 Sagume。主要內容：1、社群信息的分類（動態信息和靜態信息、公共信息和私人信息）；2、《東方》社群內既有平台的歸類（THBwiki、喵玉殿、QQ 群、百度東方吧等）；3、這種平台的構建何以可能？存續何以可能？4、「東方企畫查詢站」關停引發的討論。

講稿從信息經濟學的角度出發，對社群內幾個主要的網路平台進行了分析，釐清了它們各自的定位及在其中流通的信息類型，指出社群內尚缺乏這樣一個平台：一個擁有整合、釘住動態信息的功能，有利於降低交易費用、促進社群資源外部化的平台。爾後，參考一般信息整合平台的創收、運營模式，反照社群內該種平台的存續的可能。

本議程是在 kenko 的「企畫查詢站」關停之後決定添加的。這個網站雖然在生前似乎起到的作用也有限，不過這更多應該歸咎於人事等主觀原因，其理論意義還是很重大的。但既然倒了，我也就不妨從信息經濟學的角度分析一下社群的信息平台現狀，分析一下信息平台的生存之道、生存困境。


【學刊主編】胡逆天 2021/1/24 13:01:20
感覺上現在做平臺的都失敗了
【學刊主編】胡逆天 2021/1/24 13:01:43
就算是有官方支持的，像是我樂多那種，也只是強撐著
【學刊主編】胡逆天 2021/1/24 13:02:16
大概在現在的生態環境之下，還是內容為王，渠道為太上皇

圖：「東方企畫查詢站」關停之後胡博士在論壇群的議論。

「渠道」為太上皇，其權重遠遠要比單純的內容要高，應該是沒錯的。商業市場中，易班、校友邦、超級課程表這種掛靠教育資源（公共資源），賣給高校功能服務，高校轉將流量、信息賣給平台，便是一種極其穩定的渠道了，因此其存續也能在經濟上得到保證。哪怕大學生們十個人中有九個半去給這些東西打一星和差評，它們依然活得好好的，垃圾訊息照常推送，無聊活動照樣舉辦，營銷廣告照樣公告。**但是在同人市場中，我們沒有這種渠道可以掛靠。**

所以在同人社群中，倘竟有人願意站出來製作運營這種平台，是值得大家共同去支持使用的。儘管同人市場體量甚小，不足以支持其營收維持，但畢竟這種平台有利於同人創作的進行、同人市場的體量拓展，從長遠看，營收、維持尚猶可期。

應該說是巧合，2021 年 1 月 23 日由**哞菇**開發的同人作品信息網站「鴿舍 DOVECOTE」[7]上線使用，剛好第二天（24 日）我發現 kenko 的網站關停，可謂是「病樹前頭萬木春」。這個網站目前偏向於社團／作

[7] 連結：https://dove.moe/。

品展示功能，不過開發者有拓展動態、社區等功能之想法與意願，目前也在逐步完善之中。一個更具實用性的動態信息整合平台，其未來是值得期待與觀望的——當然離不開大家的支持與使用。

本次線上論壇的舉行就結果來看較為成功，但也遇到了不少困難，最感頭痛的便是徵稿和催稿。各個議程的主講人大多都有學業、工作在身，難免精力有限，所以產生了如此問題：和作者們反覆修改稿子耗時太多，乃至論壇本身也因此延期。因此，非常感謝他們的付出與支持，畢竟這是個偏公益性質的論壇，他們的參與，能不能有直接的物質回報尚是一個未可知數。但庶幾能從這個論壇中獲得一些其他方面的回報，例如說對同人社群、市場的知識、景況等有一個更深入的瞭解——如果能起到這樣的效用，對作者、有志於此者來說，便也不枉舉行了。

本次論壇較多新面孔，大家都很熟悉的大佬們沒怎麼出現。一方面，是本刊出於互助推廣的想法出發，也給個渠道大家去宣傳一下自己，算是信息平台的即場應用；另一方面是大家看多了大佬們的言談，深入民間基層聽取一下第一線的情況，瞭解一下更多低調隱名的主催的歷程，這樣更加實際——假若你也想動手去辦活動，或者做二創的話，那些白手起家的經歷會更合你的胃口和需求，除非你一開始就是大佬。少一些背著包袱而不得不講的檯面話、應酬辭，大家也更樂於接受。當然還有一個原因是忙，例如大米便無暇參加，不然請他來談一談 2020 年的《東方》社群狀況，也是一個很好的鋪墊和展開。

希望這份整理稿能幫到各位想進行社群研究的同好，當然也歡迎您與我們一起探討分析，一起解析我們所在的社群生態。

附錄

論壇錄像：https://www.bilibili.com/video/BV1my4y177vC
文件雲盤：https://pan.baidu.com/s/1SH8iV8n5tHuOnMW2k7uNag
提取碼：whxk

胡：感謝 Sagume 及各位同好為這次論壇付出的勞動。在這篇概述整理完成後，我下了「信息應可更發達，但幫助又能多大？」這個標題，事實上這是我一直都有的疑惑。也許我們能夠像寫論文一樣做出很具學術水平的社群研究，但那未必是一線社團與創作者所亟需的；又或者我們會過度高估彼此這些工作的意義與價值，同時那些辛苦建立的信息整合網站依然門可羅雀，大家還是習慣在大家都去的大平台貓著。或許這是我們不得不接受的窘況：社群研究對「增量」的幫助很有限。然而，在諸如少浪費、少犯錯的「避雷」方面，我們這就很有用了。

囧仙全程旁聽了本論壇，他在「山海關，關不住山海夢」的主講分享完後，有在聊天群裡發表「我震驚了」等感言，震驚的是理應信息發達的現在，居然還有主催因不識門徑而走了那麼多彎路。從這段感言，我也體認到：永遠會有熱情有餘而知識不足的新人，我們經驗較多的決不能以為只要是同好就應該已經瞭解某些「常識」了。

我們需要知識、方法和數據，也要對這些保持懷疑。因為，最後能評判值不值得、是盈是虧的，除了收支數字，更重要的是難以量化的「感覺」，包括同好的迴響，以及你自己在待人處事、精神修養上的成長（特別是在身處一個不太靠譜的環境時），我認為這是我們之後能帶到社會上最大的隱形資產。在這個意義上，同人社群便可以成為另一個我們的精神家園以及「母校」。

你社首专《革命前夜》现已登陆网易云音乐
二专就叫《贰砖》迷惑发售中
网易云/B站搜索“异象聚合”关注我们

於成都所見的緣起之歌

—在川渝東高聯的所見所感

主筆：Latida[1]　編修：Flan[2]

這篇小記是以愛好者間的關係，或者說以《東方》同好的關係為中心寫的。我理想的同好關係是：每個人都能放心交流，沒有上下等級差。創作者高興地和觀眾分享作品，而觀眾能傾聽喜歡的創作者的心聲。彼此沒有陌生，沒有迫害和各種亂象。雖然這或許太理想，但是我目前所在的社群確實讓我感受到了這樣的氛圍。

川渝東方高校聯合（以下皆簡稱東高聯）是在 2019 年 5 月成立的活動資訊傳遞群，用於向各大高校傳遞《東方》相關活動的資訊。在成立當天就向各大高校傳播了成都理工 THE（Touhou Exhibition）活動，6 月宣傳了高校「《則》王賽」。7 月之後，逐漸有人開始主動組織茶會等小聚會活動，同時越來越多的社會人、中學生也加入了東高聯。之後活動組織的越來越頻繁，基本一句「週末有無人出來玩」就是一次聚會（幾乎每週都有人組織進行聚會或者活動）。東高聯已經成為了一個本地的同好會組織。

[1] 東高聯活動總策劃及重慶 THO 主催。
[2] 東高聯創建者。

個人認為當同人社群的活躍程度到達一定的高度，或者說社群同人討論氛圍達到一個很高的濃度之後，愛好者與愛好者，愛好者與創作者，創作者與創作者就會開始沉靜下來，仔細思考創作意圖，創作思路，和作品感受，而在東高聯你可以直接在群裡找到創作者詢問瞭解製作思路和創作感想，甚至有機會直接在我們定期組織的線下聚會／活動與創作者直接面對面交流。筆者認為這是非常難能可貴的，同時也是當前東方群體最為需要的，那就是傾聽作者的聲音，面對面的交流能夠傳達更多的情感和資訊。

我因為東高聯接觸了很多作者，表現的都是非常樂意的想傳達自己作品的想法和構思的，但同時在交流的過程中你或許會有這樣的想法：「我能不能也像他這樣，去創作，去描繪，我想描繪的幻想的少女，我想描繪的『幻想鄉』。」

但東高聯並非一開始就這樣。有今天的成就是經歷過很多問題以及失敗的。在社群成立之初我們主要面對的是以下這些問題：

1. **咱們車車人應該怎麼進來？**
2. **咱們車車人群裡應該怎麼一起玩？**
3. **咱們車車人線下應該怎麼一起玩？**

第一個問題容易解決。東高聯成立時是有每一個高校代表為核心，所以每當有落單的車車人找到組織，我們都會通過高校代表聯動的學校群知道有新人來了。久而久之，很多以前的高校老群友也會邀請自己認識的車車人朋友來這兒玩，社群因此而擴大。一開始在學校車車群找不到人交流的，現在去高聯就不用擔心找不到人了。除此之外我們會在漫展找車車人擴列（如 coser，或者在 Comiday《東方》區轉悠的東方眾甚至是綜合展提著那種盜版《東方》福袋的人），以及在 THO 群、本

地群內宣傳，這樣我們便有了基礎：同人創作與交流的氛圍與土壤。

第二個問題其實是很棘手的，因為大部分的時間，《東方》社群的交流都是在線上，我們無法看到對方聽到對方的語氣，所以也就無法體會別人的心情和態度，在交流的過程中很多時候因為先前認知（如已經知道他就是主催，他是畫師，也就是最常說的大佬）的情況下產生階級感，而影響交流。

我們的解決方法是：從我做起，跟他們說，他其實是這樣、那樣的人，並沒有那麼遙不可及。我通常會非常可愛的去勸說我們的群友，「來玩！」沒有人會不開心的。逐漸的，在風趣幽默的氣氛中，這種差異逐漸就被淡化了，而且還能影響到整個社群的氛圍。

第三是，線下活動應該怎麼搞。在一開始，因為沒有經驗，再加上，都是死宅出身（只會埋頭打遊戲）電腦面前一坐一下午，不說話也不動，出的活動也自閉且硬核，非遊戲類活動的專業性也有些過高，一起互動的項目主要是 STG 和 FTG，勸退了不少人。

後來我們的解決方法是分成區塊：如果不是一個人默默地玩就行。如玩音遊的人一起玩，玩日麻[3]的人一起玩，分享同人視頻的人一起玩，《東方百問》的人一起玩等等等等。如果遇見一個人玩的就上去關照關照，並引薦或邀請參與到某個群體。找到最和睦的同好關係是很有必要的。

我覺得同好大致可以分為三類：活動組織者，同人創作者和普通愛

---

[3] 日本麻將。

好者。而每一個群體都是平等且能對話的，也是互通的。

組織者角度的快樂是什麼？獲得社群價值。組織者，顧名思義是線下活動的發起者，活動場地，活動流程的設計者，也是所有參與者們的服務員，需要對整個場內有一定的把握。組織者在勞累中獲得的最大的快樂就是自己組織的活動能帶來好的影響，若大家都不虛此行，那麼組織者會獲得一個特殊的受益——社群價值。

個人認為的社群價值指標包括東方眾對本地的歸屬感，在本地的活躍程度和與本地東方眾的關係等。組織一個不是 AA 制的《東方》活動十有八九都是虧本，心裡的不平衡基本由帶來的社群價值補上。

在我組織的活動「幻想重開宴」上，ED 一放出，大夥就跟著唱，唱著唱著，很多人直接感動得哭了。僅此一方面對我來說，重開宴就是我最賺到的活動。

而創作者角度的快樂是什麼？我認為是尋找到知音。

同人創作者是構築整個《東方》二次同人的最關鍵群體。我對創作不大瞭解，以下是我採訪到的一位作者後得到的感受。

A-XII 老師，一位很厲害的同人漫畫創作者，他的代表作《勝利之劍》一共 170P 漫畫主線外加設定集，插畫等。按照通常的價格大概在 100-150 人民幣之間。可是他卻只賣了 50，並且在販售前就將整部作品分享到了網上。對於這種不可思議的事，他的回答很純粹：我只是想讓更多人看到這本漫畫。或許他們的快樂就是讓自己的「孩子」受歡迎吧。我很高興能成為他的讀者，他也為此很高興。作為觀眾，我和他成為了好朋友，也有同好間的共鳴。

當然，這並不宜代表所有創作者，不過我是真的很敬佩這樣純粹的同人。

普通愛好者的快樂就很廣了。有的人想在活動上認識更多的同好，有的人想體驗到精彩的《東方》活動，有的人想見到自己最喜歡的創作者並與其交流，有的人想買到自己關注已久的作品，有的人想和認識的人一起在充滿《東方》的氛圍裡玩耍，甚至有的人只需要默默感受著氣氛就足夠歡愉。是的，他們的快樂就是不虛此行。

三者之間應該由什麼關係組成？我認為三者並沒有什麼差別。

三者都是《東方 Project》的同好，或者說一位《東方》愛好者本就可以是三者的疊加態，身份並不是固定死了的，更不存在上下級之分。

愛好者通常會把一些創作者或組織者當做偶像或者至高存在，沒有考慮過進一步交流的可能性，在一些線下活動或者 THO 上對創作者和組織者敬而遠之。

實際上創作者和組織者也需要普通愛好者們的反饋，需要得到回應。因此，何不嘗試將崇拜關係轉化為友誼呢？

在東高聯這個有些烏托邦感的地方，基本每個活躍的人的關係都發展成了線下的好朋友。我們一起包過餃子，一起唱過歌，一起聊作品，一起分享學習生活經驗……它帶來的不僅是本地東方眾的歡樂，或許還有一個新的交互形式，那種可以信任對方的形式。

如果目前閱讀文章的您有空到成都玩，可以試著叫上我們。歡迎來到天府之國。

让我们摆脱束缚!
这次，无条件、无规则，
只遵从自己的想法，
来一场属于同人文的狂欢吧!

扫二维码加群参与活动

面向整个东方Project圈，
无条件无限制征收同人文，
鼓励每个创作者展示自己的同人文作品!
活动分为非命题部分和命题部分两种，
参与者可选择适合的板块参加。

活动时间：（暂定） 2021.7.10——2021.10.5（北京THO）

实体刊物制作完毕时间：2021.12.25（南京THO）

投稿地址：765052648@qq.com

活动群号：758955853

創新的社群實驗，或一場普通的宴席？

——小型 THO 主辦經驗談

編按：辦完社群信息論壇，本期我們還請到一位實際主辦過小型《東方》主題同人展——2019 年 10 月上海「上海群英薈」，而不幸虧本的同好「熊貓哥」來這裡分享一下經驗，希望有興趣辦活動的朋友可以有所借鑒，也希望廣大同好能多多給予支持，讓他早日回血。

胡逆天：

首先和大家作一下自我介紹吧。你是哪裡人，在哪裡讀書工作，何時何地入坑，又是什麼時候開始參加《東方》同人活動的？

熊貓哥：

大家好，叫我熊貓或 TT4s[1]都可以。是上海土著，以前讀書和目前工作都在上海。

入坑大概是 14 年，印象比較深刻的記憶是 15 年在學校機房看〈魔都地鐵偷走了重要的東西〉[2]，〈Bad Apple!〉影繪等名作。那時候在 QQ 音樂上聽幽閉星光的《東方》曲，最喜歡〈色は匂へど散りぬる

[1] 以前打遊戲隨手取的 ID，沒有特別的意思。
[2] https://www.bilibili.com/video/BV1Cs411S7hd。

を〉。15 年想以遊客身份參加第六屆上海 THO，但那次到達的時候囧狗[3]在門口說現場沒票了，只好回去。直到 16 年才參加了第七屆。

那時候也沒買預售票，結果前一週淘寶上沒了，早上 7 點半就開現場票排隊，整理券發到我這邊剛好停止發放，可以說是運氣相當好。之後在外面溜達，看馬路對面全家便利商店裡 coser 化妝，也拍了一些照片（囧狗那張提著大刀的照片我拍的），那次進到場內的通道樓梯，因為人數很多、入場時間過長，加上天氣炎熱，導致樓道悶熱不堪，後來被戲稱為「死亡樓梯」。檢票後已經過了《則》賽時間，在播《秘封活動記錄・月》，看了一會後去吧台側看攤位 coser 和過道上同好打 STG。下午是 live 部分，當時是第一次見到還有披著樂祭法披打 call 的同好，總之是很震撼。結束的時候腦子迴響著現場 live，提著活動紙袋回家（雖然沒買東西），就覺得之後一定要繼續參加《東方》活動。那時候在讀的學校裡還有另外一個《東方》狗，後來就送了他一套多拿的活動周邊。

參加《東方》展會的搬磚是 CP21 幫胡博士出攤開始，之後當過第九、第十屆上海 THO 的 live 部分的工作人員，還有第七屆成都 THO 的 live 區 staff，總之到現在和同人相關活動大大小小參了十幾場了吧。

胡：那你是什麼時候開始產生自己做主辦的想法？

熊：當初在 17 年第一屆幻奏熱潮後各地大量興起的 THO，參加了一些後發現基本都差不多，覺得少了些意思，社團基本都是同一批，也很難找到當地有特色的社團，於是在 18 年蘇州幻奏結束後，就產生了自己搞一個有意思的活動的想法。之後慢慢開始找有經驗的前輩指導活動思

---

[3] 囧仙的別稱。

路，並且找了幾位朋友負責各個活動項目。

胡：那，現在就介紹一下你整個籌備的流程想法和經歷吧。

熊：我比較不擅長敘述詳細的流程，想到什麼說什麼吧。

最早是先約了幾張圖稿，因為個人溝通原因，畫師跑路了。最後約出來一張巫女組的圖，背景是原場地附近，畫師是吳老闆（雷王計劃）推薦的一位在華日本留學生 ryouraichi，當然需求也是通過吳老闆溝通的。

看了下日程表，決定避開 10 月 4 日的廣州 THO，選擇 10 月 5 日，之後因為時間緊迫，又改到 19 號。會場方面，之前在網上找到了上海火車站附近的一家酒店，因為大小和價格原因，雖然付了訂金，但還是根據大飛的推薦與現場多次考察換了一家，當然**訂金沒有收回**。這是比較大的損失之一。

然後，因為想要做一些不一樣的東西，所以想把活動做成《東方》與原創半開，於是想在主要宣傳圖上做一些單獨原創人物稿，考慮了一下，又擔心接受度，決定折中，選擇魔理沙與原創角色茶揚(Chaya)一起出現，以再次確定的會場附近為背景。宣傳的時候，也多次提到支持交流原創作品，**但最後並沒有純原創社團前來**，原因是沒找到渠道向此類社團宣傳， CP 上也沒有足夠時間與原創主催交流、建立聯繫。

好像有些同好以為這個活動是茶話會聚會活動，為什麼會這樣我也不知道，但凡當初有前往微博或者 THBwiki 查找一下，應該都不會這麼想。

胡：我覺得首先可能是因為上海已經有上海 THO 這麼一個大型的專場，你時隔不久又在上海辦一個小型的，大家可能就會先入為主地覺得這應該會做成不同性質的活動吧。然後，「群英薈」這個名稱，也可能讓人想到《三國演義》和戲曲裡的「群英會」，而群英會的性質，一是論戰，二是宴席；我們不會是宴席（否則直接辦聚餐就算了），那就比較可能是茶話會。你說誰會這麼想呢？我就是這麼想的，後來多瞭解了一下才知道不是，但不少同好可能都沒進到「多瞭解一下」。

熊：之前朋友提議過「ＸＸ華亭」等名，被否決後決定為上海群英薈。我解釋下活動名的意思：

上海群英薈，副標題 Fantasies-Studded，意「充滿、散布幻想」指向包括而不限於《東方》的創作，「群英」指向創作者們，「薈」就是匯集、相聚。

~~到現在也沒有能對這個標題解意的人 耶~~

胡：這或許也可以說「群英薈」看起來很簡單，大多數人都能自己望文生義，覺得不用解釋，也就沒有討論，於是你也就不知道別人理解的和你想的是不是一樣。

如此看來，活動名取得太簡明也未必好；你看上海 THO 吧，每屆不一樣，「東方蟬時歌」（第八屆）、「東方螢燈筏」（第九屆）、「東方滴星盞」（第十屆），都故意弄成像官作那樣朦朦朧朧、似通非通，但又可以作出一番解釋的樣子，然後大家認出「就是這個味」，就靠過來了；那些名稱具體是什麼意思，我想也沒幾個人在乎，聽憑你主辦方解釋一下也就是了。

回到正題。在籌備過程中，你有通過哪些渠道，諮詢過哪些朋友，人家給過什麼建議？

熊：主要是在自己建的活動企劃 QQ 群問答，還有就是私聊。具體的建議記不太清楚了，總之我有聽這些來更改了原本的一些活動方案內容。感謝**慕尼、魂紙、吳老闆等**的經驗分享與指教。

在策劃流程中我溝通和做事也有一些問題，導致失去了一些朋友，也影響到活動的安排，算是教訓。

胡：什麼時候開始宣傳、賣票的？

熊：零宣在 3 月底的第三屆南京秘封茶會，售票在 9 月 25 號。

胡：活動當天來了多少遊客？和你預期的差多少？

熊：預計 200，實際來了 70 位左右，差蠻多的。這就是問卷裡還行、現實不給力。（上下左右搖頭）

胡：活動當天，預先規畫的節目，執行得怎麼樣？能列一個時程表出來嗎？

熊：岔子是難免的，但整體活動運行狀況還好，就是早上《非想天則》比賽開始前電腦卡頓延遲了半多小時，什麼原因都找不到，明明前一天測試都 OK，最後我拉開桌布下面，才發現是電源沒接緊。好在這也只是擠掉了預留的休息時間，其他活動都準時完成了。

本來也有規劃現場 Live 演出，但之前預訂的社團在其他活動公布日期後發現撞期，就沒能來我這裡了。於是改成自由舞台，（怎麼找的流

程也記不得了，記得是在活動群裡喊有沒有人來，然後有幾位報名翻唱魂音泉，如這位東北老鄉長以及他的同伴們）有一位來自內蒙古還是新疆的同好，熱情挺大，然而我忘了贈碟給他。這位朋友如果看到這段，請聯絡我以便寄送。

舞台時程是這樣：

8:00 攤主入場
10:00 遊客入場
10:30 - 11:00 《則》賽（實際延到 11:30 結束）
11:35 - 12:00 斑斕閒話（活動／社團主催經驗交流）
13:00 - 14:55 粉雕墨琢（《東方》畫師現場上色直播並送出）
15:00 - 16:00 Live 部分
16:05 - 16:10 合照
16:15 - 17:00 撤場到完畢

胡：連你在內，這場活動一共有多少工作人員？結束時花了多久收拾？

熊：包括線上人員，總共約有 25 位。下午 2 點 45 分開始清點打包寄售作品，4 點 50 分全部撤場，並且與酒店結算完畢。之後我因為緊接著就要去成都 THO，帶著行李不方便和夥伴與社團聚餐，於是我最後離場，確保沒有其他事。

胡：最後虧了多少錢？（如果願意，可以談一下各類開支）

熊：場地、圖稿以及物料，共兩萬多人民幣，不算碟、本子、周邊這些，回了五分之一。

做碟和本子花了很多（碟盒工藝害人），再讓我選擇應該不會用這

種。不過約到的活動曲〈魔都追憶〉還是很讓人滿意的，得吹下，背景是上海的基調，請大家務必聽聽看。

胡：你覺得營收未如預期的主要原因有哪些？

熊：主要就是離 8 月的上海 THO 太近吧。此外這第一次活動，票價設到 75 元有點高，還有宣傳沒有做到很好，其他不利於人流的原因就想不出了。

胡：如果問我的話，我會覺得「問卷裡還行、現實不給力」是一早就應該列入考慮的。也許我們應該調查一下每場活動「說了會來」與「實際購票」與「實際來了」的人數比，給以後辦活動的人提供參考。如果讓我憑直覺來說，在前有 8 月的上海 THO、同一期間廣州、成都又有場的情況下，實到 70 人或許還不算少了。你覺得呢？

熊：沒有去想過，我只是定了個目標就去做了。如果能準確預計到客流的數量，活動也會作出變化。

胡：話說回遊客體驗。大家反應好不好？總體上你覺得自己辦的這場活動算不算成功？

熊：現在隔蠻久時間了，當初也沒做展後問卷調查，群裡即時反應是可以，現場的話，至少沒人說差。

　　至於成不成功，購票人數上是失敗，活動體驗我覺得算過得去吧，不敢說好，感謝現場社團嘉賓支持了。

胡：你一開始有多大的企圖心？是單純想辦個比較有意思的聚會，還是想賺一點，又或者在圈中揚名立萬，乃至把這作為生涯規畫中的一項履

歷？

熊：當初是想，越多人參加活動，越能引發上海地區《東方》創作交流氛圍，然而沒有做到。可能這種形式不合適，或時候未到吧。

只是想賺錢的話應該就不會辦這種活動了，但能賺當然好。至於出名，我也沒多想，只能說認識了不少新朋友，還算差堪告慰吧，總之算是有了一段很寶貴的經驗。

胡：你一開始說是想辦一個比較有意思的活動，那麼，這些節目做下來，你覺得有和其他 THO 做出什麼區別嗎？你自己覺得最後辦出來的，滿分 10 分的話，能到幾分有趣？

熊：我給 7 分吧，有幾個項目沒時間做出來。

比一般展會多的是現場作畫展示以及簽繪交流。差不多的有《則》賽、訪談交流、live 這些。總體區別或許還是不大，但真參與進來，願意大家一起玩的話，再對比其他 THO，會有不一樣體驗的。

胡：之後到現在你沒有再辦活動，而還是就繼續偶爾當出攤代理或活動 staff。是為什麼呢？

熊：沒錢。

胡：你如今在正職和同人活動的時間管理上是怎麼安排的？目前的正職是什麼？

熊：目前在北外灘一家公司工作，做操作方面的職務，工作內容跟同人無關。有空的時間看會群，下班後打會遊戲，或與他人討論一下社團作

品或是想法；同人活動（線下）僅限於節假日或者其他不影響工作的時間參與。

胡：最後有什麼想和一般同好分享的心得？對想辦活動的同好，又有什麼建議？

熊：對於做同人製品來說，量力而行，開心就好。感覺陷入困境的話，那就跳出來看看別的，不然被水淹沒，手足失措就不好了。也不要總鴿別人，有靈感就趕緊記下來，不懂就多問有經驗的前輩，時間或能力不足也可以從最簡單、最初級的同人本，如黑白 copy 本做起。

如果能做當地特色的作品也是非常有意思的，很推薦各位發掘你們當地的特色來與創作和活動結合。

對想辦活動的同好，就是：要有錢、有人、有時間、有精力、有想法。有想法很重要。

要知道辦活動的資本有什麼、要做些什麼、你能做什麼、有什麼人會來；優先考量本地同好。不懂的話，就請教辦過活動的前輩，不要害羞，一定要厚著臉皮問。

這裡必須再多強調一下：不熟悉的環節多問問人，問清楚流程以及結果，屬做人做事的基本能力之一。你想去做某件事，肯定要提前做好功課。

遊客體驗我認為很重要，只是擺個攤、搞個 live 什麼的，現在我覺得對遊客和攤主來說會比較無趣吧，除非活動和 live 都很出眾。

胡：這裡我的意見倒不太一樣。我是那種比較樸實、現實的人，我對一

場展會的期望，是你只要把最基本的「擺攤」（包括主場物流、展前布置及善後工作）和「拉人」（包括動線管理）做好，就很好了。此外的活動有也好、沒有也罷，如果辦個活動要我分心去配合，我可能還不太樂意。這是因為，我來出攤，就只是想賣本子、和其他攤主交流，還有就是和同好聊天；作為遊客的時候，我在乎的也是有什麼好的作品，而不是有什麼特別的現場活動。所以我從來都不嫌這些展會單調或「同質化」。大米也說過：「**我們分開地域就好，不同地方辦的內容差不多無妨，因為我們一個地方受眾是當地的一批人，另一個地方是另一批人，總體來看，我們每次面對不同的一批人，同質化就不成問題。**」但或許你因為到處跑展跑得多了，又不是收錢收最多的攤主（我想這個很重要），所以比較會覺得「無趣」吧？那麼問題來了：你想辦個有趣一點的活動，然而如果有比較多攤主是像我這樣的，並不在乎有不有趣，當然也不會反對你去做，只就不置可否，那你又作何感想呢？你在規畫的時候有沒有和參展攤主交流過這方面的問題？

熊：對我來說無所謂。願意參與進來當然最好，但就算不想玩，我作為主辦方，當然也會保證活動從頭到為正常運行，這是基本要做好的本職工作。

規畫的時候，我就沒有安排什麼需要攤主配合的活動。我是這樣想的：作者和感興趣的遊客交流，是同人活動的一個基本的部分，也應該是出於自主，不應該需要主辦方再特別想方設法撮合雙方互動，所以安排的現場活動就以不干擾擺攤為原則。然後我是想看看，在主辦方喊出了鼓勵交流的口號，但不特別設計如集章式活動的情況下，攤主和遊客互動的能動性，不過最後雙方行為基本上和在別的展會上也差不多就是了。

但話說回來，如今大多數展會上，主辦、攤主、遊客的交流有些過

少，或者說互動性不足吧，我覺得這是目前《東方》only 活動應該思考的一個問題，這場「群英薈」也就是針對這個問題所作的一場實驗，希望可以對今後的活動起到一些參考作用。

胡：關於三方互動，在我看來，關鍵是沒有一個適合的時間與空間來排這種活動。最可能把這三方抓到一起來交流的線下場景，我想是有些展會前夜舉辦的合宿，大家睡在同一間酒店或直接在會場，這才方便來一起聊、一起玩。展會當日的話，時間有限，主辦要照顧全場，攤主不會喜歡其他活動擠佔販售時間，散場的時候又要忙寄貨，遊客也各有各的行程，不是每人都會想從開場待到散場、完整體驗所有節目。也可以另外聚餐或舉辦講壇之類的活動，但那就不在展會本身之內。所以這個問題其實很難在線下解決。最可能實現三方交流的地方，我覺得是線上的聊天群、直播間、會議室，例如我們這兩次社群信息論壇就是用線上會議。但也許將來有人能想出在展會裡充分實現這三方互動的節目。

　　這裡也該請本屆社群信息論壇的成員來回應一下。

Sagume：那我就插播一下。

　　我們可以期待一下將來線上 THO 的形式，開發一些在線遊戲，這樣就完美解決三方參與的問題了，而且遊戲能重複使用。遊戲不要太複雜，最好設計成容易死的，但是又加入很多梗等元素，讓大家覺得有趣，願意參與。至於實體場的三方互動，即賣會的組織形式都要進行一個改良。不知道你們有沒有去玩過真人 CS，我以前去過一個場，是工作人員也參與進來了的，我記得模式是解救人質，工作人員就扮演固定狙擊點，對匪一方進行一些騷擾之類，當然為了平衡和遊戲體驗會同時放一下水，或者加強匪一方的人數裝備等等，那次玩得非常盡興。我覺得即賣會如果只是搞什麼蒐集啊，解謎之類的，趣味不夠的。我遊客來

只想買完就走，管你這些遊戲幹嘛。所以遊戲應該要足夠簡單又有觀賞性、參與度，我覺得這次內蒙古 THO 的摔跤就是一個很棒的創舉。所以，摔♂跤吧！是個人就能參與。

葉紫蟬：我覺得這樣不好，會排斥女性參與者，包括一些女裝比較好看的身材瘦小的男性，作為地域特色活動或者當段子樂一樂是可以，但如果大家都用這個活動的話就不行了。

我個人是覺得現階段的活動思路有點太狹隘了。我們可以把目光投向廣闊的自然和田野裡，比如說，有沒有人是搞農家樂的？整天漫展漫展確實膩味，但是我們組織一個《東方》主題的農家樂，其實成本也不超過去酒店或者會議中心租場地。在很多地方，THO 場地是非常小的，小的也就大學裡面一個教室那麼大，大一點的三分鐘逛完一圈，但是大家來的熱情很高，就會留下一個逼仄昏暗的印象，而農家樂的空間就可以補強這點，同時很多農家樂也自帶食宿。當然，交通是主要的問題。

胡：這些想法看上去好像都滿有意思的，不過這裡還是要和讀者強調一下，從理論到實踐的距離是非常之遠。我們期待變化、想要求新求變，這是人之常情，但真做下去往往就會把自己帶到坑裡，而結果或許也只能換來一兩秒的熱度：「哦，他好像做了點不一樣的」，或許再轉發一下聊個兩句，就沒了，你還是變不了現、回不了本[4]。所以有時候還是

[4] 這裡可以再補充一個小故事：幾年前在 PTT 的 C_Chat 板，我一篇廢文談到台灣漫畫，一人跟我推文：「沒看過《台灣漫畫月刊》，不算看過台灣漫畫」（那是一個著名的吹得很大、結果非常失敗的案例）我回道：「那如果我看過了呢？」他再回：「那你就算是看過了台灣漫畫」，沒了。我當時覺得這個答案超廢，但是廢得很有意思。我們經常會追逐一些指標以求得到某個圈子的認可或勛章，例如讀完什麼四大名著、品鑑完什麼十二神器、十二魔器之類的，似乎解鎖這成就以後，人生境界就能有所提升，或者才有一些

要請有經驗的人來澆點冷水。

我問了一下大米的意見，他表示，很多新人主辦都是這樣雄心勃勃、躍躍欲試，然後忽視或低估了客觀條件的限制，強行上馬，結果差一點的吃力不討好，好一點的也還是虧本收場。我們可以複習一下他前年的主張：「**一定要先考慮怎麼活下去，再想想怎樣把愛發揚光大。**」這「活下去」除了收支平衡以外，還有就是不宜太過費勁，畢竟你要把基本的事項辦好就已經相當勞累了。就社群整體的發展而論，「創新」也不應該成為一種會對活動主辦形成壓力的執念，而應該是在基礎事項得到保證以後，行有餘力，再來做些恰好方便做到的差異化。如果真的那麼想要創新，不如去做內容創作，這會是更適合你的位置，大家也會歡迎。

前幾天看到內蒙古 THO 的摔跤錄影時，我也很樂，盛讚了一番，還說其他地方也應該本地特色比照辦理，還上升到產業高度說「其他 IP 的展會也同樣可以搞，跨 IP 的大亂鬥、大混戰更是多多益善，而且一定要找業餘的大老爺們來扮裝參戰，這樣廠商就有了 showgirl 之外的娛樂性拉滿的選擇。」但回過神來反省一下，這也就是嘴炮嘛。站在主辦的立場，值得為了讓網友圖一樂就硬要舉辦這類不無風險的節目嗎？也

發言權什麼的；然而當真如此嗎？這些書單、這些條件，也都是人列出來的，有多可靠？公認的就一定比小屁孩隨便講的可靠嗎？重點也不在誰講的比較可靠，而是我們為什麼要被一種發現「我合格耶」所能分泌出來的小小快感給俘住？這個故事裡，突然跳出來的這人也都不知道是誰，就像個學術權威一樣劈頭蓋臉給你下達一個荒謬的指標；我當然明白他只是在唬爛，但想想順著他的話問下去也無妨，看他還可以怎麼講。結果，他給出了一個廢到不行，完全不具內涵、不予外延、不帶意義的答案。我霎時感到了一股禪門公案的醍醐味：他這樣隨意一發嘴炮，便恰巧算是解構了吾人對各種閱歷、資格所可能生發的執念。我於是將這段對答記了下來，不時就拿來提醒自己不要過度掛念於名相。

有不少理性的同好表示，內蒙古有條件辦摔跤，也很合乎直覺，但到其他地方就不一定。後來我也又在群裡拋出了幾個想法，如「Fumo 格鬥」、「油庫里碰碰車」（把玩偶裝到玩具搖控車上面來對戰）和「羅馬生死鬥」[5]之類理論上成本不高、娛樂性也不小的活動，然而想歸想，有一點我覺得是最應該警惕的：必須要人家自己覺得好玩、自己想玩、願意來玩，這才好玩。如果我們就出一張嘴，說這個應該蠻好玩的，誰來玩給大家看看嘛，這樣在心態上把自己放到清閒看客或高人一等的位置，就很容易討人厭了。

但話說回來，若有誰真去實驗了，我們能幫忙的也就盡量幫他辦好，過後如果不那麼成功，就一起總結一下經驗給今後作參考。這也是本期這次與熊貓哥作訪談的第二個主要目的。第一個主要目的是幫他打廣告賣貨回血。

總之，最後來個結語吧，對今後《東方》同人活動的整體還境，有什麼期望和展望？

熊：對同人活動的整體環境，我的期望也比較普通，也就是希望主辦、作者、遊客能平等而充分地交流。主辦提供平台，社團提供作品，遊客給予支持，每個身份都很重要。注重國內社團的創作，盡量維繫彼此的熱情，不奢望一步登天。

[5] 全名「羅馬競技生死鬥」，2018 年台灣 YouTuber「反正我很閒」二人組發明的一個用飲料瓶作為兵器的一對一格鬥規則，然後一年間莫名其妙在各大學流行起來了，不少學校、社團還自己舉辦了比賽。這兩年大概是因為疫情，沒什麼人在玩了，熱度有所減退。然而這個格鬥規則兼顧了安全性、觀賞性，且成本極低。所以我在想點子的時候也想到了這個，覺得可供各種 ACG 同人展會參考舉辦。

最後祝各位身體健康，再見。

胡：好，非常感謝。

— 上海群英薈紀念周邊合集 —

（左）賢者の密室 https://m.tb.cn/h.4DvGGdn

（右）囧仙子通販 https://m.tb.cn/h.4DvF9UJ

出世魔都・濃油赤醬・鱗次櫛比・日異月殊
川流不息・暮色四合・華燈初上・月明星稀

邀請中國《東方》同人音樂社團所作的中文 vocal 曲目，加上上海群英薈組委會與老牌同人音樂社團「白狐茶會」合作創作 2 曲目，共計 8 首。〈魔都追憶〉為上海群英薈主題曲，中文 vocal，歌詞以魔都上海為背景，另有一首純音樂。希望大家喜歡。

曲目提供：赤音羽 、Bunny rhyTHm、心界巡迴、瘋帽子茶會、白狐茶會、上海群英薈組委會（群音繪 Create）。

群音绘
Create
码头
Dock
暑期新作

組團開坑避雷指南

主筆：FHNBHJ[1]　編修：葉紫蟬[2]

前言

或許你興致來時也會寫幾句詩，隨手塗幾張簡筆畫的塗鴉，隨口哼幾句變調的旋律，這都可以算得上是同人創作了。然而，要做出像樣的創作，並不像許多初學者想像的那樣毫無門檻。相信有不少人會時不時冒出各種各樣的創作衝動，但要把這些靈光乍現的衝動變成真正的作品，向同好推廣，仍須經歷較為漫長的過程。

本文包含以下內容：新人在開坑和組團方面所需要具備的基礎認識，筆者在過去數年時間裡觀察、參與各類企畫時曾經趟過的各種雷，以及提高自身創作能力的基本方法。

---

[1] 獨立遊戲開發者，RPG Maker 論壇 Project 1 遊戲發布版版主，擁有 13 年遊戲開發經驗，作品有《天嵐行》(2018 年發布)、《龍魂：學院奇聞》（開發中，已於 Steam 等平台發布試玩版）等。
胡：兩款遊戲我都去找來玩了。雖然目前只玩了前面一點點，但體驗都相當好，很有意思。推薦！

[2] 同人音樂社團「瘋帽子茶會」前詞作者。

一、同人創作的基本認知

早在 2013-14 年期間，東方吧突然風靡起一股製作同人遊戲的風潮，各類同人製作組如雨後春筍一般開坑，但其中絕大多數都不了了之。這些最終未完成作品的製作組不乏「大觸」作者，例如，程序員兼曲師「無業の學生」根據知名文手「小狐喜歡綠孏娘」創作的《風見幽香的幻想鄉記事簿》[3]改編的遊戲《東方幽幻簿》最終也無奈棄坑。在這段時期，「無業の學生」在東方吧分次發表《【謙虛討論：做同人之路】「您要做遊戲？」》[4]一文，意在分享自身開坑經歷的慘痛教訓，激起了一些認真討論。

時至如今，隨著《東方》同人的新一波大火，近年來開過坑的社團也如過江之鯽。為了組團開發遊戲，筆者曾加入過不少製作組觀察，也曾自己棄坑過不少次。總體來說，項目最終變得常年無動靜的概率超過九成，這完成率實在無法讓人樂觀。這樣的現象其實已經或多或少為人所知，但身陷其中的新人往往還是毫無警覺。各大社群中瀰漫著一種奇異的詛咒：條件寥寥的新人胡亂宣布企畫、開坑、組團，折騰一番後，在啟動項目都困難的情況下不了了之，消磨了所有成員的熱情（當然，其中也可能混著純看熱鬧的）。部分成員對這樣的現象有所顧慮，相關的私下討論也零零散散。

---

[3] 胡：這是一部在玩弄他人身心方面相當出色的同人小說，連載時間為 2012 年 10 月至 2019 年 11 月，中間停更了近 3 年，貼吧原帖也已丟失；2019 年 2 月開始在刺蝟貓小說網站續刊，但現在（2021 年 7 月）連過去看也已下架了。東方維基上有人整理了已完稿的第一、第二部文檔放在網盤裡面，參見 https://thwiki.cc/同人文章列表 ，網盤鏈接目前還是有效的。

[4] https://tieba.baidu.com/p/2719748888。

【谦虚讨论：做同人之路】“您要做游戏？”系列1 只看楼主 收藏 回复

无业の学生

恋色绮想 12

上面手滑发出去了，抱歉。
首先从**策划**的角度开文。
-
文的定位是“**做游戏**”，但是有一些观点，可以在其他同人制作中**通用**。
-
我没有办法避开那些危险甚至容易引战的话题——

一：开工
开工，也可以叫做开坑，当然这里不是讨论“**坑**”是什么东西，反正不是好东西。
有些人是**不甘平凡**的，尤其是年轻人（仅指心智），这些人在这个大圈子不想只做一个没有存在感的人，所以他们想通过一些手段，来提高自己的存在感，以获得心中的**虚荣**——这句话曾被很多人说过，我只是复述一遍。
他们会使用自己的特长来实现——当然，我指的这部分人是恶意的，善意的人当然非常多，这不是上面几行话的中心。
而有些人选择了**做游戏**，本文希望能让“**那些**”策划回到正轨，而不是让他们放弃自己的目标。
-
这些人脑内所想的做游戏是——自己为一个游戏的策划，首先就提升了12个档次，和别人说话腰板都直了，而且也省事，指使这个人干这个，指使那些人干那个，把游戏拼拼凑凑就出来了。
-
从我的口气就可以看出，这当然是不可能的——而且有这么幼稚想法的人也算少数，更多人都是“懂一些”的，如果您真是这么想的，那么您应该反省一下。

圖 1：該文語氣有些過激，因此也戳到部分觀眾的痛處；而在這開頭第一節以後，作者也沒再繼續寫下去了。

沒有經驗、沒有技能、也沒有合作對象的新人往往最容易陷入胡亂組團開坑的困局。筆者認為，最重要的起因之一便是新人相關知識的積累不足。他們無法正確估計遊戲開發的預算、時間和難度，更何況籌集可靠的人手並設計工作流程這些執行方面的事務。

一個典型的例子：拿著 3000 元預算，卻打算約稿獲取多張商業遊戲水平的立繪稿件，作出這樣無稽之談的新人竟然比比皆是（而且他們

還忘了程序外包也要花錢），這就是對同人勞動力市場價的不瞭解導致的笑話。另一種典型則是好高騖遠：想要製作 3A 遊戲／MMORPG，結果募集到的人手裡最厲害的程序員是初中 VB 課的水平；「策劃」們寫出來的需求文檔是「照抄《魔獸世界》」，但其實甚至不知道需求文檔是什麼，只對著 QQ 群就在那一句一句進行淩亂的指揮。僅僅對程序一竅不通還可補救，對項目流程毫無認知就徹底無法完成一個作品了。

「間歇性躊躇滿志，持續性混吃等死」就是這種人最真實的寫照。同人創作的本義，是為了自我娛樂、精神滿足而進行的創作活動，在這一屬性上，它和打遊戲、看視頻等娛樂行為並沒有什麼本質不同。因此，不同的作者有著程度不同的創作動機。據筆者觀察，許多初涉同人創作的作者，僅僅是想要利用同人創作來滿足自己「被他人所注視」的虛榮心。然而，這種虛榮心是可以輕易使用替代方式滿足的——最典型的，「假裝自己在做點什麼東西」就是一種方便的滿足這種虛榮心的方式。因此，在這一精神需求得到滿足之後，會選擇放棄「創作出至少一個成品」也就成為理所當然的事情了。

希望讀者讀到這裡的時候能夠稍加反思，當你宣稱「我想參加同人創作」的時候，究竟是什麼促使你做出這個決定？是想要為圈子貢獻一份自己的建設力量，想要更好地和圈內的其他人相處、獲得「大佬」的名號，想要鍛煉自己的能力，還是其他什麼呢？

二、棄坑困局的各種可能原因

本文中提到的「新人」主要指「尚未完成並發布第一個作品」的社團、製作組及其主催，和他們的能力水平基本無關。對於想開企畫、或者已經正在進行中的新人，可以核對下文中筆者觀察到的若干發生率較高的現象，或者說失敗的徵兆。符合的條目數越多，企畫越像典型的棄坑案例，走向末路的可能性也就越大；如果只有若干條拉響警報，這個企畫大致處於過渡區，尚有挽回的餘地。

2.1 主催自身的問題

(1) 主催／策劃能力不足導致架空

危險度：★★★★★

作為項目核心、同時也是組織的引擎和紐帶的主催絕不可是架空的[5]人。何為架空？就是哪怕企畫成員表裡直接刪除這個人，企畫中照樣會冒出另外一個人接手，一切能照常進行。

架空的主催一般有這樣的特徵：沒有任何一方面的技能（程序、美術、音樂），也沒有任何自己擔任主要成員的項目經驗，但想指揮成員。注意，雖然文本和遊戲設計也是技能無疑，但在新人九成九玩過遊

[5] 這裡寫「架空的」而不寫「被架空的」、「會被架空的」，是因為這種人經常不是被別人架空，而是自己就會把自己弄成架空的狀態。

戲、上過小學、基本識字的現狀下，所謂的「劇本寫作」和「遊戲性設計」可能只是非專業者身上的達克效應[6]導致其誤認為自己掌握了技能。所以，衡量技能水平更適合用其他顯而易見的領域來自查。

一旦主催是架空的，問題便會接踵而至：首先，主催的技能不足會導致他在自然情況下沒有任何開發流程方面的思路，找不到合適的啟動項目的著手點。假如主催是程序員，那麼他可以先用 Windows 繪圖來些靈魂作畫（用紙筆畫然後手機拍照亦可），作為美術素材的占位符，最後約稿替換圖像；假如主催是平面設計師，那麼他可以把 UI[7]的圖像資源和成品效果示意圖先完成再請程序員實現。有一項技能便至少有了入手點，如果沒有，就要用項目經驗或者至少考察其他項目來彌補。

其次，空頭指揮無法服眾（除非你是土豪，非常富裕，可以開公司雇用遊戲製作人／項目經理，自己就只須提供 idea 了），容易導致組內發生衝突或者成員拖延。

(2) 主催／策劃工作動力不足，過「官癮」、「過家家」

危險度：★★★

主催的身份經常被誤解為「領導」——這樣的團隊往往會給成員安排奇奇怪怪的職位名稱，可能還帶有等級劃分，甚至規定不同成員有不同的發言權；或是模仿企業進行語音甚至視頻會議，瘋狂畫餅、形式主

---

[6] 達克效應：或「鄧克效應」(DK effect)，全名鄧寧-克魯格效應（Dunning-Kruger effect），是一種認知偏差現象，其部分表現為能力欠缺的情況下傾向於高估自身能力，並無法認識到其他真正具有該能力者的水平。
[7] User Interface, 使用者介面。

義，給出不切實際的計劃……

這種現象的原因是多重的，或許是官僚習氣的薰染，或許是對權力結構和權力實質的欲望，或許是主催在團隊中定位本身就具有統籌安排的性質，而讓新人誤以為就該這樣。在其他的組織中也存在相似的情況，比較常見有大學社團內部出現權力鬥爭和官場氣息，企業的項目組出現辦公室政治，儘管組織本身並沒有很大的能量。

如果主催和團隊成員陷入這樣的情境，便會虛耗精力，所有人的重心會從創作偏移到組織架構上。主催的性質絕對不是單純的指揮官，主催更像是紐帶、齒輪這樣的角色定位，一旦離了主催，其他成員便難以行動、項目便難以運轉了——失去目標、不知道下一步該做什麼、和其他人溝通不暢、整個項目陷入停滯，當然這種情況下很可能會出現某個成員在實際上頂上主催的位置，繼續進行團隊管理。

請假設組裡其他人全都貨真價實，有能力、且願意完成項目，然後再假設自己猝死了。如果在這種情況下，項目會崩盤或者至少遇上險情，說明你這主催真的起了效果，這才稱得上是團隊的靈魂。

(3) 主催／策劃受限於動機和時間導致拖延

危險度：★★★★★

成員想要一份程序或美術的需求文檔，以開始他負責的工作，結果主催遲遲不給出所需求的工作內容。由於缺少主催進行決策，項目陷入客觀停滯，或向主催被架空的方向演變。筆者有見過反覆拖延動工日期的主催，隨著拖延次數增多，有能力的團隊成員也逐漸發現問題而告辭。

用遊戲開發的細節來舉例，主催作為契合協調的角色，有時需要從程序處得知項目所需的素材文件格式，然後將這些要點一併列入需求文檔交付給美術；如果主催拖延了事項，甚至乾脆懶得整理文檔，輕則導致美術最後提供給程序的文件格式不能直接使用，需要美術或程序其中之一返工，重則導致美術因為缺需求（即：最後要提供怎樣的文件，包括風格、內容、格式等）直接無法動手創作。

主催的動機和能力不足是這一現象的主要原因。有的主催忙於學業或工作，能夠保證的空閑時間本來就很少；有的主催缺乏目標意識，不知道該怎麼把工作分割成各個部分。

(4) 主催／策劃一意孤行

危險度：★

新人胡亂組團開坑棄坑的有毒現象已經蔓延許久，每當又有誰（疑似）陷入這種傳統藝能後，有經驗的人（甚至可能是曾經的受害者）多半還是會提一嘴的。至少，人不傾向於勸阻他覺得大有希望的企畫，所以如果有被誰提醒過的印象，不妨注意一下，反思自己是不是真的陷進困局了——至少是不是身上散發出了一種「啊，又是這種人，一看就知道會棄坑」的氣味。

來自內部的建議則在企畫進行途中時尤為重要。成員提供了更可行、更合理、更有效的建議，但主催不加以思考甚至完全不聽取，或者在認可之後架空了建議，並沒有執行。這種一意孤行，更容易在非技術層面上的建議中產生，如：作品整體的方向、團隊的風氣、主催本人的言行等。在決定權集中的組織結構中（如單純的主催出錢、成員出力），爭端和建議會更少，但項目誤入歧途時容易無人提醒，最終默默

沉船；在決定權分散的組織結構中（如相互熟悉的同好各自發揮各自的特長），對「企畫是否能完成」的潛在隱患更多，如果主催一意孤行又沒有扮演項目必要的角色，則有可能被排斥出團隊，如果爭端過於嚴重，團隊甚至會直接分崩離析。

2.2 招募、成員與交流環境的問題

(1) 不明確招募目的，公開募集大量人手

危險度：★★

　　這是許多新人主催會犯的一個錯誤：在論壇、貼吧、豆瓣、自己不熟的 QQ 群之類的平台發布公開信息進行招募，而且還什麼職位都招（包括實際上完全沒必要的職位，如在團隊規模不大、人手可以覆蓋雜務時招募額外的助理增加管理成本，或者招募冗餘的管理者），對成員的要求也約等於不存在。對成員不設要求，不僅意味著成員可能不具備完成工作的技術方面的能力，也意味著成員可能沒有相關履歷。

　　履歷是候選人向主催證明自己可以完成工作的有力證據，畢竟主催也不是六邊形戰士（除了極端個例），沒法在各個領域都掏出專業知識考驗候選人，此時項目經驗，也就是相關履歷就是參考價值極大的信息了。會寫代碼不一定能順利溝通，會畫畫不一定能準時交稿，即使技能足夠，也有許多因素導致技能無法被運用到項目中來，這就是為什麼招募成員時需要對方提供自己的履歷：以便於主催調整時間進程、溝通方法等等。

圖 2：2013 年，某企畫招募帖中，赫然出現了「醬油」這一職位。據了解，主催是受到「程序員鼓勵師」這類職位的啟發，認為群熱鬧一些有利於成員的工作熱情。這個企畫不久就沒有了下文。

對於響應招募的人選，可以根據其個人技能、意向等情況，招入不同的群。一項企畫往往有不同定位的群：粉絲群（典型的就是水群）、

社團群（開發群），以及有特定功能、定位的群（如內部測試玩家群、意見反饋群等等）。對於不同的群，要採用不同的標準：粉絲群自然可以將加入標準放低，只是關注項目、感興趣的人即可加入；介於之間的群應該設置諸如贊助企畫或友情協力的准入門檻，在這樣的群中可以辦理提前體驗部分作品、贊助回饋發放等活動；而社團群中往往存有比較重要的資料文件和決策、進度方面的討論，不應該隨意放人進入，參與企畫實際工作的成員主要將其用於團隊溝通。

許多新人主催，沒有明確認知到招募的出發點是招攬一同完成項目的人手，反而將不同定位的群混用，這會造成群功能紊亂、企畫推進效率降低、內部信息外泄、容易引起矛盾等問題。試想，編劇、主催和畫師正在一起討論遊戲的角色設計，並非團隊成員的粉絲們同時給出大量想法，熱鬧歸熱鬧，但這會導致創作思路不清、討論陷入混亂；而且如果企畫用群文件保存部分資料，其中有未敲定的方案或者不能外傳的文件，粉絲能下載到手明顯是有風險的。

(2) 社團群（開發群）變為死群或水群

危險度：根據項目進度而不同

核心成員在項目推進的正式場合中的交流情況，是項目運行狀態的重要指標；注意，是指標，並不是本末倒置地規定成員如何發言就能讓項目順利運行。如果太水，八成是大家其實都不在意企畫；如果太死，八成是企畫完全沒動靜。不過這有許多例外，畢竟不同人的發言風格不一樣，而且如果項目的代碼確實寫完了，程序員只需要負責可能出現的 BUG 和更新維護，那他水起來或不發言也無可厚非。而且還存在主催挨個和成員私訊交流的管理手法，不可一概而論。

但是有一點是確信的，交流的內容越傾向於實際操作（兩個程序員在討論企畫應用的技術問題，測試員貼出問題列表，畫師詢問約稿需求的細節、要求給出參考圖等），項目在推進、成員靠譜的可能就越大。

(3) 成員受限於三次元條件陷入拖延

危險度：★★★

眾所周知，由於當下工作環境較為惡劣、找工作也變得比往年更為艱難，學生的學業壓力和社畜的工作壓力都很大，能夠向企畫付出的時間精力就更少了。不得不承認，放鴿子是人類的本質之一。即使是成功的企畫，途中遇到不是很惡劣的拖延的情況也不少。例如主催「白烏鴉啊呀呀」的系列作品《東方異文石》（2019 年 11 月在 Steam 上發售），全部企畫花了整整十年才完成，遠超過原本兩年完成的預期。這位主催並非新人，在此之前已經至少完成過《東方夜神雪》(2009) 一部作品，但仍然被迫打持久戰才完成了新坑。

有些人可能因此認為在同人領域創作，拖延就不成問題——跳票幾個月影響不大。我們作為新人，當然也要做好打持久戰的準備，但同樣要警惕這種持久戰潛在的不持久性：拖延只是浮於表面的現象，它可能有深層次的原因——拖延既有可能是該成員能力不足或不負責任的信號，也有可能是成員對項目無信心所導致的。更糟糕的是，拖延有各種各樣的副作用，拖延的風氣會蔓延到參與企畫的所有人，而導致組內開始踢皮球、扯皮、矛盾衝突，甚至散伙。

(4) 成員發生矛盾和分歧

危險度：★★★

組內發生矛盾的原因五花八門，這種現象往往和主催或相關成員的自我定位不清有關。例如：由於同人製作的娛樂性和社團的小組織性質，社團中可能空降主催的某個熟人進入高層，但這位熟人並沒有與該位置相匹配的能力；成員之間私交不和；成員（含主催）之間單向或互相不滿對方的產出物、指責工作中的不當行為，或者隊伍核心不明確發生創作方向上的分歧等。在某些用愛發電性質濃厚的企畫中，成員在免費或者以比發傳單還低的時薪工作，因為態度或質量不達標而被批判，難免會有所怨言。主催往往忘記了合作者的初心是通過創作作品來達到自我滿足，誤以為合作者是因為自己的「魅力」才前來合作，於是反而把合作者當作頤指氣使的對象，甚至對合作者提出許多過高的不合理要求。因此解決這一問題的方式主要是給夠稿費，一旦出現問題就加價修改或者直接換人做，出現怨言的情況會少許多，乙方也沒有隨便跑路的自由。

這種情況下，及時化解矛盾、保住成員是必要的，萬一有核心成員因為衝突而離開，要尋找一個可以接手的人會十分困難，不用說畫風文風會不一樣，代碼其實也是有風格的，這可能是原本還算順利的企畫突然暴斃的導火索。

2.3 項目無法啟動和停滯

(1) 項目長期卡在啟動階段

危險度：★★★★

萬事開頭難，對於遊戲開發來說，能做出 Demo[8]就宣告了一半的勝利。啟動階段的劃分一般以框架完成前和框架完成後為標準，換句話說，整個項目的完成只差工作量方面的問題，那麼就平安度過最危險的啟動階段了。

長期卡在啟動階段沒有進度，在業餘領域中，多半不是因為在雛形階段反覆重新設計、粗糙完成、試驗、推翻，而是真的卡住不動了，項目是壓根沒有運行，而不是正在試錯或怎樣。一個十分典型的例子是完美主義：項目尚還沒有粗糙的框架或原型，卻在細枝末節的地方深入挑剔、本末倒置，具體來講，在界面的大體邏輯還沒有敲定時，卻在微調窗口的像素位置；在劇情大綱還沒有敲定時，卻在細化角色在某一瞬間的心理活動——這真的是在細緻地進行設計嗎？不，這是因為錯誤的運行方案導致項目在啟動階段原地空轉，無法渡過難關。

(2) 項目流程不明確或錯誤

危險度：★★★

越大的項目，越需要諸如流程圖、甘特圖(Gantt Chart)這樣的進度控制用圖表，以控制時間和預算，新人八成不會畫，會畫的也容易陷入形式主義，缺少實際內容。

項目的執行方案可以在一定程度內靈活變通，實際上，如果項目不是很複雜，拿個 txt 寫大致規劃，只要沒顯而易見的根本上的錯誤、看

---

[8] Demo：Demonstration 的縮寫，遊戲 Demo 指尚未完全開發完成的試玩版，能演示遊戲大致的玩法、畫面、系統等，供他人評估。

著明確易懂，也是可行的，關鍵終究還是執行。最容易讓新人陷入困局的是，他沒有發現流程上的錯誤，或者寫出來的東西宏大、空洞，成員看了依然不知道當前步驟在哪、接下來該做什麼。

何為宏大、空洞的項目流程？諸如在流程圖中羅列了若干個日期以及達該日期時的項目進度，卻沒有在過程中的執行方案；諸如堆砌形容詞，「這裡需要一個怎樣怎樣的場景」、「玩法設計讓玩家覺得如何如何」，但卻沒有實現的細節（如場景中有什麼景物、景物的設計原型是什麼，玩法分為哪些系統、有何用意、界面的操作邏輯如何，畫面和數據如何交互）；一言以蔽之，宏大、空洞的項目流程會給人以強烈的「空有計劃卻無法執行」感。

三、組團開坑如何避雷

根據剛剛說的、以及本屆「社群信息整合與使用」論壇提供的創業預備問卷檢閱之後，發現自己的企畫有許多不良徵兆？打算開始但不想重蹈覆轍？即使最後項目完成的或然率不到一成（筆者的觀察統計結果），但就像報名考試考證一樣，真實情況是只要稍加努力就可以超過不少人，所以概率上的數字低並不可怕。

筆者在此分享一些個人經驗，使新人的企畫以最大概率突破困局，更確切地說，成功完成項目的實際難度頗高，以至於只要負責過一項成功突破困局的企畫，這樣的主催就已經算是度過醞釀期，破繭成蝶。

3.1 主動尋求外部支援

(1) 加入社群尋求幫助

如果讀者有過自學一門程序語言、或是聽過免費慕課[9]的經驗，就能瞭解到這些學習社區附帶的一些討論群組——同學一門語言或課程的其他人，構成了這門語言或課程的社群。社群裡往往有些較早學習的老人在自願為新手答疑。在同人創作中也一樣，社群在指導新人開坑中起著預防、指引、人脈資源的多重作用。在決心開坑之前，首先打探社群的主要位置（論壇？貼吧？QQ 群？……）並加入，在至少有辦法聯絡到有經驗的人士的情況下再開坑，可以避開不少彎路。

指引：社群中往往有人（差不多是必然有人）知道教程、資料、學習和開發路線，甚至負責任的社群本身就有圖書館一類的綜合指引站點（如 Unity 官方），這種情況下可以適當伸手。

人脈資源：有成功項目履歷的人大多數不會脫離社群，而此人周圍一圈又可以找到更多可靠的人。社群同時也或多或少扮演著人力資源市場的角色，有時專門為了組團而生的社群也會藏在各種角落中。雖然如此，新人階段作為主催的身份獲取人脈資源還是比較困難的，但可以嘗試作為成員加入其它可靠的企畫考察獲取經驗。

通識：做一個遊戲需要哪些素材？遊戲引擎選什麼好？網上搜的圖可以直接用嗎？約稿和程序外包大概要多少錢？諸如這些必要的知識

[9] Massive Open Online Course / MOOC，大規模開放在線課程，或稱慕課。現在中文地區比較著名的慕課平台有學習強國、中國大學 MOOC 等。

點，新人最大的麻煩之處恐怕不是不知道它們的答案，而是不知道存在這樣的問題。為了讓自己能夠考慮到這些，可以多向社群求助。

(2) 判斷人手是否可靠

可靠的人手是項目完成所必須的基本條件。可以這樣考慮：如果團隊固定、不補充人手、任務分配完全，只要任意一名成員無法完成自己的工作內容（沒有備用方案，其他人無法補救），項目就會失敗。

但是，對於新人來說，判斷一個候選人是否能勝任非常困難，而且，選擇是相互的，可靠的人手往往不會參與履歷一片空白的新人的企畫，所以並不推薦在自己沒有任何完整項目經驗的情況下直接去尋找可靠人手。前文已經談到過，主要原因包括新主催自身的基礎知識缺陷會導致其無法估計合作者的實際能力；合作者對自身能力同樣缺乏正確認知；主催和合作者的彼此瞭解和磨合不足等。

那怎麼辦？一是先立個可以單人完成的微型、小型項目，二是把自己看作「實習生」參與他人的企畫，兩者都是為了積攢項目經驗，補充項目認知的不足，為更大更完整的企畫打下基礎。拿筆者所瞭解到的國內同人音樂社團來說，做出成果的社團多半有一個共同點：主催或策劃等高層曾經有為 Yonder Voice 當「小精靈」（即代理）打工的經驗。Yonder Voice 社團組織以管理嚴明著稱，也培養出一批同音社團的新生血液。因此，在國內同音社團圈內也有將 Yonder Voice 稱為「黃埔軍校」的戲稱。無論是作為主催還是候選人，都需要注意企畫當前的人手，關注一下合作者的作品和履歷，以免出現整個團隊完全沒有執行經驗的情況。

(3) 尋找已成功的項目作為參考

能從困境中走出來的項目具有很大的參考價值，參考的重點包括其組織架構、管理模式、開發流程等。越和自己的企畫相似（預算？規模？受眾？遊戲類型……）的其他企畫，就越有參考價值，反過來說，如果無法找到和自己的企畫相似的其他企畫，可能是企畫的可行性不足。同人領域內，願意分享項目經驗的主催（成員也可）不少，可以詢問他們。

在小型遊戲開發組織架構方面，筆者觀察到的成功率最高的組織是**單核心**（一個人拍板，其他人沒有決定權但是可以影響那個人）、2-5名成員（外包不算），且該核心同時擔任美術或程序或兩者（至少一部分），完全不是常見誤區中的動輒幾十上百人，但絕大多數在划水的模式。成功率高的項目也絕對不是明擺著只有商業化模式才能搞定的大型項目，而是用各種技巧，如在非重點的部分使用授權素材、避開過於耗費性能的玩法、適當犧牲一些細化等，既節約經費，最終成品的效果也不差。成功率其次的是資歷較深者一同用愛發電，以及新人腳踏實地試水做質量不論的微型遊戲並完成。

以下為幾種曾經成功上岸的企畫（或項目）的模式：

①框架式：主催本人有足夠的項目經驗，能夠獨力搭出項目框架甚至能完成作品，尋找合作者僅僅是為了升級填充內容，如將免費素材換成定製素材等。

②外包式：主催缺乏獨立開發的能力，但對開發流程得心應手且預算充足。開發群僅用於記錄成員聯繫方式，所有成員一概只與主催聯繫，互相之間不聯繫，減少成員之間發生分歧的可能，但這對主催寫需求文檔的能力和知識面要求更嚴。

③互補式：主催本身在項目所需的能力上有所專精，將自己擅長的部分做完後，尋找專精另一領域的合作者開發項目，使開發流程明確。

④拆分式：將龐大的整體設想，拆分為小規模（比如長篇故事按照章節拆分）的複數項目開發，減少一次所需的工作量。

⑤試水式：對項目多做減法，降低預期；開發簡單的項目，只達到自己所需的效果。這一模式十分適合新人積攢經驗。

3.2 對項目有更清晰的認知

(1) 從小做起，更宜

眼高手低要不得，無法正確預估項目難度的新人往往會進行過於宏大的計劃，卻沒意識到根本沒有條件執行。請試從商業引擎換成業餘引擎，從 3D 的 ARPG 換成文字 AVG 甚至《貪吃蛇》，先從極小的項目做起，逐漸擴大項目規模，這是穩妥的探索路線。反正紙上談兵地分析當前技術、預算是如何不足也沒有實感，只有當發現連《貪吃蛇》都做得全是 BUG，才會開始有自知之明。

(2) 梳理項目執行流程

不能讓項目的流程一團糟。哪怕是一個人單幹，也肯定有項目進行流程，更何況團隊協作還涉及到更複雜的執行流程模式，流程並不是單線，而是多線並行，甚至樹狀。就最簡單的單線流程來說，點個外賣也要先打開 APP→選擇店家→選擇餐品→確認訂單→付款，平時不需要計劃，並不是因為沒有流程，而是因為過於熟悉流程，已經內化自動處理了。但新人對於遊戲開發的流程（哪怕是單線的）完全不熟悉，沒法在

無需計劃的情況下開發，而且就算他熟悉，他的團隊成員熟悉嗎？

沒有計劃清楚的流程，便無法高效地執行，甚至根本無法執行。打個不嚴謹的比方，無論遊戲還是外賣，不知道下載某遊戲引擎可以開發遊戲，和不知道下載某 APP 可以點外賣，本質是一樣的；因為不懂程序而不知道怎麼選擇技術方案，和因為不懂點＋號加入購物車而不知道怎麼選擇吃啥，本質是一樣的，最後都完不成目標。差別只是點外賣簡單到不需要計畫而已。

因此，詳細地羅列出流程的每一步要做什麼，將複雜的項目拆分成一個個步驟，是不容忽視的必要工作。而多線並行和樹狀的流程，往往在團隊協作且需要提升效率時會用到，此時可以使用甘特圖、流程圖或者團隊協作工具來輔助主催作出計劃、進行日程安排。

(3) 營利與成員報酬分配

鑒於新人組團開坑棄坑現象主要發生在打算或剛剛立項，談論營利問題為時尚早，筆者姑且提一下：將人力忽略不計，只計算單純的金錢投入，最後收入減去成本的結果很容易是正數；但是一旦算入人力，絕大多數情況下都是虧損的。

因此，以分成的方式吸引和允諾成員是不負責任的，先不論成員實際上很可能在虧損，就問一個問題——做得出來嗎？如果沒有做出來，成員的努力會不會白費？成員的報酬或許是創作時的快樂、或許是技術的提升、也或許是稿費，但切不可是空頭支票，這樣的項目是沒有實際驅動力的。

3.3 鍛煉自己，提升能力

(1) 根據情況（市場、自己的意願等）決定投入

主催本人對企畫可投入的預算和時間是項目成敗的重要因素。

預算在項目成敗上起了重要作用，但不絕對，尤其是在同人領域。三位數的稿費加個零，畫師願意修改的次數就會上升、拖延的概率就會下降，但是再加個零，用處就不大了，反而會嚇壞畫師。一般來說，預算還是缺的情況比較多（多出來的大不了不花費），投入可觀的預算可以讓項目推進時更有餘地。

至於可以投入的時間長短對進度的影響，則規律難尋。投入時間的淨含量才是真正的指標，更何況有效度還有待商榷。同時，人與人的工作模式不能一概而論，有人偷偷摸魚的時候效率反而高，在語文課上寫數學作業比請假一天寫數學作業要快幾倍，所以只要不是明顯不合理，投入的時間可以自由規劃。

(2) 學習實用技能

往某個方向學習一項專精技能、或者往企畫涉及的所有方向都進行一定程度的淺層學習，是讓項目成功率暴漲的秘訣。對於遊戲開發來說，一般是程序或美術選一個學或兩者都懂一些。

主催不僅僅是主催，他更可以同時在企畫中承擔部分核心工作，或者在意外情況下成為替補、降低風險；同時在安排任務、管理進度、溝

通交接時會因為知識面的廣泛而順暢許多。

同人創作一般規模較小，擁有多面手的團隊容易化解來自四面八方的困難。新人往往誤以為主催是不需要專精技能的人，實際上，小型團體的主催經常反而正是那個多面手（而且也懂項目管理），只是沒有一項技能鑽研特別深刻而已。

另外，主催學習技能有利於社團的長線可持續發展，在後續的項目中，因為技能面變廣變深，使得人員安排更加靈活、風險更小，也能通過主催自己負責部分內容來降低項目的成本，具有明顯的正面效果，是一種長期投資。

(3) 打磨社交技能

人與人之間存在相性問題，團隊成員往往性格迴異，如何處理各人之間的關係使能互相合作是一方面，如何恰如其分地下發工作任務以及催促監督，也是主催的一項關鍵而隱蔽，同時提升難度很高的技能。

成員（包含主催）之間關係如果過於密切，則在企畫進行途中，可能有其他無關事件摻雜進來造成幹擾的風險；如果過於疏遠，由項目形成的關係會變得傾向於雇傭關係，作品質量受預算的影響變大。至於究竟怎樣的成員關係是最佳選項，很難有一個標準答案，作為主催，只能盡量維護團隊的氛圍，至少緊張、爭吵的氛圍對創作是不利的。

主催在進行項目推進管理方面的工作時，往往要針對不同性格和動機的團隊成員改變溝通風格和內容。比如，對項目態度嚴肅的做法，有些成員會認為主催重視項目而更有信心，有些成員則會因為參與企畫時過於精神緊繃而告辭。又比如催稿時，對於主要動機是獲取稿費的畫

師，給予訂金（或者加錢加急）會更有效；對於主要動機是交流技術的程序員，可以再招募一名旗鼓相當的程序員和他一起工作；對於主要動機是希望看到項目完成的成員，多多展示項目進度會提升他的熱情。

四、總結

不必多言，從「零」開始組團開坑，是不可能的。立志開發遊戲的新人，總得突破那個「零」——甚至可以歸納為這幾個要素：**充足的預算、過硬的技能、成功的項目、廣泛的知識、可靠的人脈，一定要加夠能力點**。一幅幾秒看完的畫是畫師數天甚至上月的心血，一段 3 分鐘的 PV 背後是剪輯師、畫師和主催無數次的溝通和打磨，而遊戲作為第九藝術，涉及的創作環節更是十分複雜，是一類難度頗高的項目。

新人組團開坑棄坑的現象不止在同人領域，在筆者目前所處的獨立遊戲社群中也十分常見，現實生活、各行各業大概也都少不了；雖說協作本就相當困難，但近年的現象似乎又比以往頻繁或惡劣一些，這或許是因為互聯網氛圍的改變讓人更加浮躁，也或許是因為新生代主催的心態發生了改變。創作不易，但願社群的行動和新人的自覺能減少現象的蔓延，讓企畫不白費創作者們的心血，不辜負支持者們的期待。

ミスティ屋
雀の食堂
东方
夜雀食堂
Mystia's Izakaya
像素风可爱模拟经营游戏
老板娘带你体验真实温馨的幻想乡生活！
将这款游戏当作礼物购买，赠与好友
购买 东方夜雀食堂 - Touhou Mystia's Izakaya -
¥ 38
添加至购物车
抢先体验版
已在STEAM发售！
东方夜雀食堂

大幻想遊戲嘴炮龍門陣

——我做《東方》同人遊戲，會好嗎？

胡又天

緣起

年初考慮本期專題時，想到本刊以往的投稿門檻似乎有些高了[1]。於是決定辦一個低門檻的徵文活動：請大家來發表「如果我做《東方》同人遊戲」的幻想。然後因為這兩年住在四川，便決定活動名稱就叫：「**大幻想・東方同人・遊戲嘴炮龍門陣**」[2]。下面摘錄當時發表的徵文啟事[3]：

我們從小玩遊戲，應該都幻想過「如果我來做遊戲……」，甚至自己在筆記本上寫寫畫畫弄出一套企畫來，儘管真去做的可能不到百分之

---

[1] 雖然我在不知道有多少人會去看的〈撰稿指南〉提出了關於如何在自己能力範圍之內寫出好看又有價值的文章的建議，不過這幾年下來，好像也都至少是大學本科程度的 N 級、H 級才敢來投稿，還好這期也有中學生了。

[2] 「大」字取古文「大一統」、「大復仇」的意思，作動詞用，意思是推崇、光大。當然看不出這層意思也沒關係。

[3] https://firebook.store/bbs/post/43 或 https://www.bilibili.com/read/cv9577181 。

一，但想想也愉快；評說現有的遊戲和團隊，指點江山的時候，也愉快。

而 ZUN 說得好：同人最緊要是愉快，只要在製作過程中得到了愉快，不做完也沒關係，一直只出 demo 版也可以。我們這裡就來更進兩步：一、光說不練也可以；二、我們這次徵文，就是一個「光說不練」的活動！

大家平常在網上光說不練／嘴炮／口嗨的時候，心裡多少也知道只是講著爽一下，上不了檯面，便不會再認真把想法發展下去。然而，這樣不就有許多深邃黑暗的幻想，被自己壓在心底了嗎？這樣，豈不就有許多屬於玩家的意見與感受，得不到充分彰顯了嗎？

所以這一期，我就想在檯面上來公開進行這樣一個徵文活動，只要是喜歡遊戲、喜歡《東方》的朋友都可參加，不必真有什麼製作經驗。寫出你想要、你想做、你想要有人去做的《東方》同人遊戲，讓大家討論、吐槽。我們也會邀請做過遊戲的、正在做遊戲的同好過來點評，大家熱鬧一番，擺一場龍門陣。

一般來說，我們當然是要推崇實踐、貶斥空想的，而今我們卻故意搞一個宣揚空想的活動，除了好玩以外，是不是也可以有什麼意義與價值呢？

這就請看下面的活動分組。本期徵文分兩組進行：

一、有限組：考量現實中你個人，或者可能存在的大、中、小團隊的資本與製作能力，寫出一個你覺得能行的構想；寫完構想以後，也寫上你覺得多大規模的團隊、多少人力、多少錢、多久時間可以做出來，好讓

讀者評說這想法與現實的距離。

二、無限組：反正都只是在幻想了，何必還管那麼多？給你無限的資源，放開一切限制，包括版權、尺度、規約、其他人的接受度，唯一的條件是還要能算是《東方》同人遊戲，此外百無禁忌，能限制你的唯有你自己的想像力。把你最狂野的夢想講出來吧！

之所以標榜「大幻想」、設置「無限組」，也有這層用意：

大約從 2001 年開始到 2015 年，以網路的普及和《RPGMaker》（簡稱《RM》）等遊戲製作工具的流行為標誌，中文地區有過一個同人遊戲相對興盛的時代。那年頭正版單機遊戲、獨立遊戲都沒什麼活路，盜版侵權橫行，鼓勵守法的生態環境和群眾意識都還沒有培養起來。然而，有相當一部份同人製作者，在充份意識到無論如何也走不了正規商業道路的前提下，索性放棄營利，放開了，想做什麼就做什麼，想抄什麼台詞、用什麼音樂、從什麼作品借什麼角色，都直接拿過來，盡興來個大雜燴、大亂鬥，而我們玩著也就非常開心、非常過癮，甚至會「按圖索驥」去補那些自己還沒碰過的原捏。這個時期的名作，有《囧魂》（我還沒玩過，看過片段）、《OZ 大亂鬥》、《三國志姜維傳》（《曹操傳》mod 是中文地區在《RM》之外不可忽略的一系）以及讓我入了坑的《東方年代記》等等。

當然，這些遊走在灰色地帶，又僅能靠用愛發電的東西，注定不能長久。智慧型手機問世後，新興的手遊市場首先吸引了一批人才；2015 年前後，隨著 Steam 等正版平台的普及，獨立遊戲也有活路了，再之後 ZUN 也修訂規約允許《東方》同人遊戲登陸 Steam 平台，我們過渡到了一個守規矩更有前途，且能心安理得的時代。同好們對智慧財產權的重視與互相監督也日益鞏固。

這誠然是好的，但也就意謂著，以前那些無所顧忌、時不時就能給你許多驚喜，而且製作還可能相當精良、用心的同人遊戲，是不會再有了。小說的話倒還有不少人在收費平台上寫綜漫同人文（這個不知幾時會被掃，但願再晚一些），遊戲這麼費時費工的東西，就完全無法指望，也不該奢望再有人純憑興趣來做給你玩了。（所以零教授，《綾地寧寧的心跳大冒險》還做嗎？）

但就像幻想鄉的意義與價值體現在「收容被遺忘的事物」上，我們對那些曾為我們帶來許多歡樂，甚至極大感動的，「野生」的同人遊戲的記憶，如果就此消亡不能再續，也未免太可惜了。如今，當我們想像自己來作什麼同人創作的時候，我們也會自覺地以守規矩、避侵權、能拿出來賣為前提——雖然這樣的確是更可行，也更實際，但「過癮」的程度已不免遠遜以往。而如果我們連在自己腦內過癮也要設限的話，豈不悲哀？

所以我就想在這次徵文裡來一個「無限組」，回喚一下那個不會再回來、也不該再回來的野蠻生長的時代，解放一下大家未能實現、不可能實現、甚至不應該實現的想像力。你儘可在馳騁幻想、爆射廚力之時，闡述你對遊戲在乎的哪些要素、哪些品質。這或許就能成為遊戲製作者和研究者可貴的參考資料，有朝一日，或許現有的遊戲社團也能把你的嚮往給部分地實現出來；即便不然，我們大家看著文字敘述，也足以在腦內過幾把癮。

相對正常的「有限組」，則算是一般同好和有製作經驗者的一次交流機會；或許你真的有一些想做出來的構想，那便可藉這場可以匿名、化名的徵文活動，不怕出醜地拋出來看看，也不用帶上任何壓力，因為這場活動就是預設「光說不練」的。

得失皆是相對，當我們將任何一絲實現的可能都放棄掉，也就意味著可以將幻想進行到底了。所以，第一屆「大幻想東方同人遊戲嘴炮龍門陣」現在開始；讓我們等著看大家能夠搞出什麼東西來吧！

成果摘要

於是，繼續上期和「炎上書屋」(https://firebook.store)的合作，我們從 2 月初發布徵文啟事，至 4 月 1 日愚人節截稿，同好們在炎上書屋的社區板塊上，共發布了 12 篇「有限組」、15 篇「無限組」，總共 27 篇幻想文。表列如下：

有限組

篇名	作者	概述
怯 ~ Between the Past and the Present ~	奇幻界 o 龍翼雨	以作者短篇小說〈怯〉為藍本，使用《RPGMaker MV》引擎製作的解謎 RPG，擴展並重寫圍繞八個正直者之間發生的蓬萊故事。
東方科普盧 ~ TouHouStarCraft	CCCC4	用《Starcraft II》編輯器製作系列戰役，幻想鄉眾人穿越科普盧星區！
傳統與彈幕的大混亂：東方傳統鄉 ~ Overtraditioned Xanadu	古音堂主古音社長	縱板彈幕 STG。劇情：霍青娥之夫、屍解仙霍桓欲在中土建立一個比照幻想鄉的「新桃源鄉」，以保育神州的傳統和妖怪，然後當然發生了意外與混亂。

東方言夜傳 ~Literally a Pandemonium!	古音堂主古音社長	加入「詩歌系統」（未定）的縱板彈幕 STG。
古樂器與彈幕的歎息：東方古音堂 ~Forgotten Arcadia	古音堂主古音社長	加入「八音系統」的縱板彈幕 STG。新桃源鄉成員欲喚起外界人類對古樂曲的記憶，意外在幻想引發了「古曲異變」。
未選擇的路 ~An Unimaginable Road	芙蘭不死隊	輕鬆娛樂的生草向文字冒險遊戲，假設原作劇情出現了另外的走向，推演之後的發展。
幻想異聞抄 ~Mystery in Fantasy	james52231	結合 RPG、卡片構築與探索。故事背景發生在「東深見高中」，玩家將扮演一位宇佐見菫子的同校同學，在命運的安排下，與一群各有故事的協助者在幻想鄉展開各種超展開。
東方小鬥士 ~Touhou Little Fighter	Sagume	經典橫版多人格鬥遊戲《小朋友齊打交》東方版！
妖魔決鬥風暴 ~spell card tempest ~	Joukann	東方版《遊戲王》加《爐石》加《MTG》卡牌遊戲。
東方靈星錄 ~Unforseen Orbit in Vicinity	BusyOrc	包含解謎與動作 RPG，可分為三款遊戲的系列企畫，第一作劇情概要是梅莉需要破譯一個秘封函數。這個函數的破譯關係著所有人類未來能否在未知外星生物的寄生與影響下維持基本的語言能力。
東方幻法道談 ~the Feast there	東閣人先生	希望做出具有豐富「可拓展性」的同人 STG，如背景圖和音樂可讓玩家自由更換。
東方尋真紀	nitori55588	使用 Unity2D 製作，類似《Undertale》和《Deltarune》的回合制 RPG，扮演魔理沙處理一場敵友不明的異變，三條故事線。

無限組

篇名	作者	概述
超不可能實現的 RPG！（未完）	Trino	隨著幻想鄉人口爆炸和河童科技的進步，以及人里科學思想的發展，幻想鄉來到了通往未來的節點。主角在夢裡被莫名捲入幻想鄉，和其他玩家一起左右幻想鄉的命運，經由探索、採集、戰鬥、種田、養殖、研究、製作，引領幻想鄉繼續神秘路線，或者走向科學。玩法是揉合 SLG、FPS、RPG 等各種類型。
秘封夢隱記	霧雨某胖子	秘封二人與幻想鄉居民的故事。希望做成原作風格的 STG，並且希望能像《東方百花宴》那樣做到 BGM 與彈幕近乎完美搭配。
蒸汽幻想朋克	靜謐的月之光	類《生化奇兵：無限》的第一人稱視角 RPG：河童學會了蒸汽動力科技。並製造出了巨大的工業機器，實力大增，也污染了環境，引起各大勢力施壓。接受荷取求助的主角將決定河童與幻想鄉的未來。
幻滅遺夢存 ~Fantasy and Wasteland World	AFL	類《Fallout》系列的 RPG：2077 年，外界爆發核戰。末世後人類重歸蒙昧，幻想鄉內原被遺忘的種族逐漸有了存在的意義，開始與外界展開接觸。劇情開始於 2281 年，主角為派駐外界的魂魄妖夢。

東方特色戰術射擊遊戲（？）	AFL	幻想鄉內各勢力都主動或被迫發展科技，走上工業革命，人里也出現了獨裁政權……少女們，拿起現代槍械在半工業化的幻想鄉裡打她幾百場槍戰吧！
幻想年代記・始	蝶の羽風	《東方年代記》同人 RPG。《年代記》中，《東方》真正主角靈夢始終沒出現，本作主題就是扮演靈夢，在幻想鄉的毀滅程序啟動時，盡力作出微小的抗爭。
東方守幻紀 ~Reseal the Border	花落丿天使	讓 STG 像 RPG 一樣可以捏臉，讓玩家本身參與到解決異變的戰鬥中去，阻止幻想鄉的毀滅，又或者幻想鄉本身是一場異變？
東方來來神 ~Pride of Human	愛喝涼水的天道老師	出生於混沌的來來神，自遙遠的過去而來，欲將幻想鄉的信仰，盡數收入囊中。用視覺小說的形式，讓玩家以靈夢、早苗與普通人類這三種視角去體驗異變的緣由、故事的全貌。
東方夢君同 ~Reunion of Past Phantasm	花落丿天使	STG。倘若東方眾有朝一日真的可以進入幻想鄉，又因故不得不離開，之後再面對幻想鄉，乃至再次進入時會怎樣？本案將自機的位置交給玩家本身，由「玩家控制自機解決異變」，到「玩家自己幻想入」，完全跟隨自己的心靈行動。遊戲中加入人物與玩家本身的交互元素，讓人物直接和屏幕外的玩家進行一定的交流。

東方道尋常 ~Restarted Life In Gensokyo	花落丿天使	做出一個能夠讓東方眾本人幻想入的開放世界，可讓玩家創造一切劇情。遊戲平台應該支持比現今 VR 科技更厲害、更超現實、能近乎完全模擬五感的擬真。
夢境宇宙	wulerhaufung（武樂豪豐）	類《Crying Suns》或《FTL》的結合經營和六角格戰棋的遊戲。夢境宇宙中有著各種科幻作品中的天體、技術、智慧生命，現與幻想鄉發生了奇妙的聯繫。少女們駕駛星艦，踏上征途吧！
東方憂鄉淚 ~Rescuing Home by Common People	花落丿天使	幻想鄉內的普通人類，為何就不能有所作為呢？現在，普通人拾取被封印的力量後也可以像能力者一樣，做一些事情了。Roguelike 式多線 STG，主角有十天的時間變強然後面對最終 Boss。
東方尋滿記 ~Repeating Perfection Achieving	花落丿天使	借鑑《Undertale》的屠殺線設計一款有 RPG 要素的 STG，玩家遊玩的過程和最終產生的結果，會對後續的遊玩產生不可逆的、永久的影響。靈夢好像擁有了時間回溯的能力，可以無限讀檔達到完美解決異變，但周圍朋友的表現好像愈來愈奇怪……
打造東方幻想鄉創作的永續之風	FateCrazyLion	這篇只有一小部份是遊戲企畫，其餘是作者關於「打造東方同人創作平台」以及改良整個《東方》發展模式的狂想，包括做動畫，等等如果在別處發表的話八成要被取笑的願景。

在有限組之中，有幾篇表示是有實際在做（或準備做）的，具體是哪幾篇就請大家自己去看——目前這些帖子的點閱量在 100 到 300 左右，且看下期出刊時能增加多少。

從小草萃取精華

如果你真的連過去看了這些帖子，你會發現大部份都還寫得比較散碎，沒能做到一般我們寫小說那樣引人入勝，或像論文、報告那樣架構完整、易於閱讀。

然而這無可厚非。首先，把文章寫得完整通順易讀，就是一個不算低的門檻：即便是可以有樣學樣的命題作文，也不是上過課就能寫通順。會考試、會做事而不善文辭的人並不少，再者，要描述一個你幻想的遊戲，這沒有一個成熟的文體可以套用，沒有多少公認的優秀範本可以參考，大家需要「沒樣自己想」，這就又難了一些。而且，有好幾篇的作者，目前還只是沒什麼創作履歷的中學生，那我們當然更不能要求他做到研究生或專業製作人的水平。所以反過來看，如果要文筆過關才能入圍這場徵文活動，那我們這場龍門陣就不能彰顯一般業餘的、未成熟的、邊緣的、偏科的、或性格詭異的同人愛好者的想法了。

撇開文筆，我們評論一個遊戲企畫，可從「玩法」、「情節」和「主題」三方面來看。

「玩法」就是 RPG、STG、AVG、FPS、ACT、SLG 這些遊戲類型及其底下的機制，這方面大家不論有限組、無限組，大都是選擇照搬既有類型，或混合兩三種，再來些「微創新」。其實世界上絕大多數遊戲都是

這樣的，我們也不宜奢望這裡突然就能蹦出來一個石破天驚的新形態遊戲。不過，雖然「無限組」說了可以超越現有科技來幻想，還是只有一位想像了「全擬真」的開放世界[4]，我實在覺得大家應該可以更不被常識束縛一點。

「情節」包括連貫的劇情和片斷的玩梗，如扯 CP 和跨 IP 亂鬥。這一部份我們也可以看出「想講好一個故事」和「想看看這個和那個能撞出什麼」的「初心」是普遍存在的，而我們跟著一起浮想聯翩一番，也就能產生幾分趣味；如果有人興起，來畫些同人圖或寫個短篇，那作者大概就更加欣慰了，也或許可以增加萬分之一的真做出來的可能。

最後是值得多講一點的「主題」，即這部作品在表象之下有什麼想要表達、探討、追求的東西。

《東方》官作的主題是「保存被遺忘的事物和想法」，以後而我們這裡有不少是沿著同一主題展開（如古音堂主的四篇），也有不少是教幻想鄉也進入工業革命、甚至星際時代來與之對碰；第二大類，是將主題放在「幻想的易逝與珍貴」上面，這種作品通常也可以成為一種寫給對同人創作者和玩家的「情書」，大概因為戲內會有「美夢終要作完」的悵惘，戲外也有韶華易逝的悲哀，這最容易引人共鳴，也就時不時有人想寫類似的題目吧。再一類，就是想去和「電子遊戲」或「遊玩」這個大概念較勁的，如各種打破第四面牆的「元遊戲」(Meta-game)，這類哲學性特強的作品自 2011 年《史丹利的寓言》(The Stanley Parable)而蔚為一個流派，日本 Galgame 在窮極思變之下也有了不少「玩家的選擇

[4] 這種網遊也已經有很多小說、電影想像過了，而我敢肯定那種技術一出來，是人都會去開發的第一個爆款就是色情遊戲。然而那位作者卻沒寫這方面的，看來大家還是太乖了。

將永遠改變這個遊戲」，意圖模糊現實與遊戲的界限，讓劇中人貌似更有靈魂的作品。這一類的遊戲，剛接觸的時候確實可以給人一些衝擊，甚至引起一些反思，難怪我們這裡也有作者想要效仿一下。雖說回過神來，我們都知道，這些所謂「不可逆」的變化，無論怎麼設計，終究是**孫悟空跳不出如來佛的手掌心**，不可能超出一個計算機程式所能做到的極限的，於是再碰到類似作品，就比較難再有多大的震撼。——然而，這裡我們有「無限組」，如果你能做到超出極限，給遊戲 AI 賦予靈魂呢？

這時候就要從「形式」回歸到「內容」，問你變出這麼多花樣，是想帶給人什麼體驗，傳達什麼情感，或是宣講什麼道理了。這之中，也要考慮到你的主題和《東方》原作主題的相關程度，順著它、逆著它都可以，但如果關係不大，就可能會有「套皮」之譏。就算解決了原作相關性的問題，也還需要作者你本人胸中先有一番丘壑，然後作品的表現要能切實地感服玩家，這就難了——設使玩家年紀長，閱歷廣，身經百戰見得多，聽你講完一通以後，或許心下覺得你幼稚，禮貌問一句：「那你認為你這裡面能生發出什麼特別了不起的東西嗎？」不禮貌的話，短一點：「那又怎樣？」這冷水就會澆得有點傷人了。

好在，我們不需要追問到這個地步，因為即便你作出了最完美的回答，人家再講一句「那就去做出來啊」，這就完蛋了。大幻想龍門陣，我們且就在空想階段，直接享用在理想狀態下一切可能的成果與反應，又或者，單單觀察這些萌芽狀態的幻想，我們也就可以略知各種遊戲、各類 IP 對這一屆《東方》同好的影響力，雖然這裡的樣本並不是很多。——也許我們可以再設計一個簡單的問卷遊戲，讓大家做選擇題點啊點啊點，再幾個問答題，就生成一個屬於自己的同人遊戲企畫，如此我們應該可以得到遠比這屆要多的樣本。

行文至此，我的靈感來了：何不把上期談到的「安科」與「安價」也整進來？再結合「冰桶挑戰」之類「做完的人可以指定下一個人來做」的病毒式傳播法，或許就可以弄成這樣一個網頁遊戲：

幻想龍門陣－你開坑，他填坑，遊戲企畫生成器

進入首頁，首先玩家可以選擇「手動模式」和「隨機模式」，手動就是一般的做問卷：這要做什麼類型的遊戲？在什麼平台上做？是原創或哪部作品的同人？主要角色大概要有幾位？哪幾位？主要有什麼情節（如：戰鬥、料理、戀愛）？整個企畫有什麼關鍵詞（如：基情、妹控、修羅場）？而在隨機模式下，所有選項都由骰娘（電腦）直接一個拉 Bar 幫你選好，這是第一階段，可以叫做「開坑」。

第二階段「填坑」，就是玩家用這個骰出來的框架，填充文字（也可以上傳圖片），編出相應的「玩法」、「情節」和「主題」梗概，並且命名。完成以後，成果就掛在這個網站上，也可以一鍵生成圖檔，讓人貼去各處作為談資。

每一個成果頁面底下，開放圖文評論，就像論壇、貼吧一樣，有興趣的同好可以就此題目展開同人創作，作者有興致也可以像安科帖那樣連載下去。

如果「開坑」和「填坑」的是同一位玩家，這叫「自填模式」。我們還可以來一個「他填模式」，就是：你把選項選出來或骰出來以後，生成圖檔或鏈接，傳給一位朋友，叫他來填。讓系統分別紀錄開坑者和填坑者的名號，並注明這是手動還是隨機模式；在做出自動化的系統以前，大家可以先手動這麼做。

最後，對於完成遊戲的填坑者的獎勵，可以是「修改卡池」：對一些可以大量增加選項的題目，如本企畫要聯動什麼作品、加入什麼角色，讓填完坑的玩家可以加一條進去，讓後人有機會抽到。

如果玩的人多、運行久了以後，我們又可以分「初始卡池」、「標準規則卡池」和「魔改卡池」來進行遊戲。「魔改」規則下，大量增加完成遊戲者修改卡池的權限，例如可以增五條、刪三條等等，然後實行賽季制，每一季初還原到初始卡池，季末公布標準卡池和魔改卡池的流變史和最終樣貌。當然這是在玩家多、熱度高的情況下才好玩起來的。

初始卡池的內容，由管理網頁的 GM(Game Master)決定，所以我們也可以分原創卡池、二次同人卡池、共通卡池。這邊《東方》的小夥伴開一個分頁玩《東方》的，那邊另一群人開一分頁玩《三國》或歷朝歷代的，想玩其他經典作品或當紅 IP 的也可以比照辦理，而獨立遊戲的展會組織或發行商就可以來一個原創區。

是為空想模式的 Game Jam——跑他個一陣子，會不會冒出什麼高熱度的話題，甚至引發實作，亦未可知。

這就是把本次「大幻想龍門陣」進一步「遊戲化」的初步想法。玩不玩得起來呢？不知道，或許什麼時候我們就可以辦一個來試試看，如果我找到感興趣的朋友，或者有人來找我的話。當然你也可以不用問我，自己去做。我直覺認為，這種遊戲能否玩到大，一是看有沒有大平台、大手在推，二是看有沒有奇跡出現，當然有大平台和大手的話，奇跡出現率就高一些。無論如何，這或許是一個兼顧社群熱度和創作發表欲，也有可能如《烈海王幻想入》那樣跨界出圈的玩法。

我作為發起人，這裡也就從大家的帖子裡得到啟發，寫出我的一篇

「有限組」了。

圖：用「繽紛樂」(slot.miario.com)小玩一把

當我們拋出一個想法的時候，通常可以得到兩種回應：一種是沒營養的鼓勵，一種是沒營養的冷水。前者是照顧大家的感情說好好好、讚讚讚讚，後者是隨便找個缺失挑剔一下，或者什麼具體問題都不談，就叫你回去再練十年基本功再說。兩者對社群風氣都沒什麼好處，儘管它通常也是正確的：人間需要溫情，很多人很多想法也的確是基礎不牢、實在不宜真搞。易地而處，我們回應別人想法與作品的時候，也容易流於這兩種無益的狀態。那怎樣才比較好呢？我的想法是，盡量在這些草案中提取精華，提煉出一兩點有趣、有料或者耐人尋味的地方。

我是如此從這回的「大幻想」活動得到了營養。下面，讓我們刊出兩篇經作者再行整理、編輯過的空想遊戲企畫，希望大家也都能從中品出一些興味。而在看完這些幻想以後，緊接著可以再翻回前面的〈組團開坑避雷指南〉對照一番，推演一下那紙面上的東西，離真正有可能做出來還差多少。如此，本期在「現實」一端請到資深同好來分享成敗之鑑，在「幻想」一端則以這場龍門陣安放、解放那在正常情況下不得不被理性所壓制的創作欲，亦可謂「營養均衡」也哉。

有限組：東方小鬥士 ~ **Touhou Little Fighter**

Sagume[1]

概述

由 Marti Wong 和 Starsky Wong 合作開發的獨立遊戲《小朋友齊打交二 2》（Little Fighter 2／小鬥士 2／LF2）在 2000 年初極其火爆，且由於其免費、易於修改之故，坊間有不少自改版本面世，名聲較大者有《火影》版、《航海王》版、凱特大改版等。《東方 Project》作為同人界自佔一席之地的重量級 IP，理應也會誕生二者之結合二創作品，然而，本遊戲的《東方》版本卻一直沒有面世，僅有少部分愛好者在各種大雜燴改版中少量加入《東方》角色，因此筆者在此略展筆墨，談談製作 Mod 或改版的想法。

一：遊戲機制

遊戲類型：橫版 2D 動作格鬥遊戲。

編寫語言：依照原版，主要使用 Visual C++與 DirectX 程式庫。

---

[1] 副主編。我是誰？怎麼會來到這裡寫遊戲設計？我寫出來怎麼做出這個遊戲？

遊戲劇本／文案：可做可不做。原作的背景設定非常模糊，也沒有在遊戲中直接展現，僅僅通過闖關模式的場景變化以及不同的關卡 Boss：森林（透明人）－監獄（隨機）－長城（LouisEX，爆甲佬）－火山（Firzen，冰火佬）－宮殿（Julian，邪鬼[2]），來暗示玩家這是一個「不斷挑戰，打敗魔王」的故事。

不過鑒於《東方》原作劇情之豐富（光是 STG 正作，就能做不少關卡了），使用闖關模式去承載劇情是有操作空間的。嘗試加入劇情的作品有《火影》版（對應營救風影的劇情），但也僅僅是通過對話框對話來推進劇情，這一點若照貓畫虎也並不難，但缺點在於難以承載複雜的劇情說明，必須輔助以其他形式、體裁以進行——畢竟這是一個**簡單直接的格鬥遊戲**，玩家更渴望的是通過 FTG 的形式進行單條線式劇情的推進，一遍揍人一遍解鎖劇情——這是在《東方萃夢想》、《東方緋想天》等做不到的。《東方》系列的 FTG 遊戲走了多條線式劇情模式，每一個角色都有自己的劇情，且時間線更不相同，玩家須全部玩過一遍，才能整理出劇情梗概。在《小鬥士》中依循此徑，便意味著走上了一條與原作不同的路線，需要在玩法、關卡設計等其他方面做足工夫，保證可玩性，方可能不致翻車。

更直截了當的做法是，不做劇情，只簡單套皮將《東方》人物做出來，便省卻許多麻煩。

美術：必須要做的核心工作。現有各種大雜燴版本中的《東方》人物素材無一不是從原作格鬥作中獲取，特效、打擊動作等非常僵硬違和。《小鬥士》的人物操作簡單粗暴，動作設計上不會設置繁雜精巧的

[2] 大陸多稱為「大魔王」。

花樣，每一個動作都有其實戰意義。而《東方》原作格鬥作則是花樣百出，操作繁雜，有多種搭配戰術等，其動作設計上也是細節滿滿，能秀能剛。兩個遊戲在打鬥節奏上的不同，決定了照搬既有素材是根本行不通的。因此必須重新繪製人物、打鬥效果、場景等素材。

音樂：原作《小鬥士》沒有戰鬥中 BGM，僅在勝利時有短暫 BGM。搭配契合打鬥動作、音效節奏的 BGM，仍是有一定操作性的。筆者所見，《New_LF2》和火影版《LF2》都加入了戰鬥中 BGM，不過可惜也僅僅是將完整的音樂加入進去就完事，對於和格鬥動作、場景推進等的配合完全沒有考量。

《東方》原作能做到這一點，是因為 STG 遊戲中攻擊敵人並不是過關的必選項，你可以選擇一直躲避彈幕以耗時間過關；但在 FTG 中無法直接做到這一點。《小鬥士》原作中的闖關模式，玩家也可以選擇不攻擊敵人，一直閃躲以達到不過關的目的。在這種操作彈性下就很難談 BGM 與遊戲的配合了。要做到這一點，就必須在過關機制、玩家操作彈性上作一定的調整。

遊戲操作：依照原作，設計上下左右四個方向鍵位，攻跳守三個操作鍵位。技能可以通過：守 + 方向鍵位 + 操作鍵位來使用。其中，「守」這個動作可以視作是起手式或技能準備動作，任何技能都必須以該都動作為前提。筆者也見過取消了這一設定的作品（《火影》版），例如 2.4 版本中鳴人**鳴人連彈**技能鍵位為：左（右） + 左（右） + 守 + 跳，原作《小鬥士》中，連續左（右）的動作為跑動，《火影》版中並沒有意識到釋放技能時人物的狀態和人物的移動狀態會一定程度上相悖，故而會出現以下狀況：有時沒有放出技能卻跑到了敵人中間被圍毆致死；有時放出了技能卻沒有覆蓋到敵人。

應該說，這一變動能夠使角色呈現出更多技能，但這意味著犧牲了遊戲的操作適宜性和動作銜接性。技能鍵位的複雜化會加大遊戲難度，降低遊戲的可玩性：背技能也是一種很痛苦的事。因此倒不如原作《小鬥士》那樣由一生二，演變開來，雖然技能的種類少了，但萬變不離其宗，玩家可以將更多精力放在遊戲的進行，而不是技能的鍵位上。

其次是可以視角色的特徵而給予其不同的技能鍵位，比如魂魄妖夢是手持長刀的角色，便可以將其「守 + 左（右） + 攻」的技能設置為：向前突進並快斬，「守 + 左（右） + 跳[3]」發出一道向前的劍氣，而不設置「守 + 上 + 攻」的對空技能。本遊戲支持多人同時遊玩，而組團開黑也是它的最大樂趣：猶憶童稚時，兩三個人擠在同一副鍵盤上打《LF2》的時光，這與後來四人組團開黑打《Left 4 Dead》的樂趣是一樣的。技能上設置得有互補性，也能很大地增加遊戲的趣味。

人物戰鬥屬性：基本存在屬性為兩欄：生命值和法力值。角色遭受攻擊時或使用某些技能時會減少生命值，當生命值歸零，角色死亡。法力值則會在角色使用技能時消耗。在原作中，生命值只能通過道具補充，法力值可以等待緩慢自己恢復，或者使用道具快速補充。

對於生命值和法力值的消耗與恢復，基本可以參照原版遊戲進行：一些技能不會消耗法力值、有個別技能可以增加生命值、加快法力值恢復等等。當然該機制可以有效配合角色的特徵，如伊吹萃香、茨木華扇等角色的血條要更厚、更抗揍一些；帕秋莉的血條更薄，但法力值要更多，法力恢復更快等等。

---

[3] 這裡我必須說明：「跳」鍵位的跳躍效果，和用到該鍵位的技能效果之間沒有任何關聯。也就是說，你理解成一個簡單的操作鍵位就行了。

基本行動屬性有以下：攻擊力（普攻和技能）、移動速度。該屬性一樣可以配合角色特徵進行設置，也能和血條、藍條相互搭配配合，創造出一些獨特的角色機制，如蕾米莉亞、芙蘭朵露的普攻、技能攻擊可以按照傷害值的固定百分比給自己回血；永江衣玖的普攻命中敵人可以給自己回藍，等等。這是能體現角色特點的主要手段之一[4]。

人物戰鬥狀態：指在戰鬥中角色被他者行動影響時，可能處在的狀態。原作中有以下狀態：

硬直（遭受攻擊或防守被攻破後一小段時間無法行動）

燃燒（會波及靠近的角色造成燃燒傷害並倒地）

冰凍（結成冰塊，冰塊爆開倒地之前無法行動）

浮空（被敵人的升空攻擊擊飛，可以通過「跳」的鍵位快速著地進入一般姿態，若否，則進入倒地）

倒地（被敵人的攻擊、技能擊倒在地，無法行動，但判定為倒地狀態後，免疫任何攻擊，即進入無敵狀態）

無敵（人物無法被攻擊且造成任何傷害，一般僅僅出現在人物出場、倒地時）。

以上為幾種最常見的狀態。這些狀態和技能之間的搭配聯合非常靈活，原作中 Henry（箭佬）的吹笛招式（守 + 上 + 跳）就是技能與浮空效果的聯合，只要技能一直使用，敵人就一直處於浮空硬直狀態，無

---

[4] 當然想讓玩家知道的話，得想個辦法讓玩家知道這些人的特色，比如加個人物介紹的選項，或者通關之後告知，就像原作的隱藏人物密匙一樣——當然我不反對也將一些角色設置為隱藏角色，但必須要通關之後才能用，而不是輸了密碼就能用。

法脫身。在設計時，可以利用該原理將技能和不同的狀態搭配起來。

當然，創造出新的狀態也是可以的。例如新設一個定身狀態（除了行走外一切行動正常），或者禁咒狀態（不能使用技能），搭配人物的技能使用，便能增加不少樂趣。

地形效果：仿效戰棋遊戲，在遊戲場景中添加地形效果。原作《小鬥士》中並沒有添加這一要素，場景僅僅是貼圖，角色的一切行動與場景無關。雖然有一定難度，但將人物的移動速度、攻擊頻率、某些技能效果等等和不同的地形聯合起來進行互動，會使戰鬥更加有趣。如河流地形中步行人物的移動速度會下降，而冰精琪露諾、長有翅膀能飛行的角色不受影響；在荒地高山地形中比那名居天子的技能傷害會更高，在河流中更低等等。

這要求將地圖長度有把控，不能太長，那樣工作量會很大，而且遊戲體驗也會下降；也不能太短，太短的話體現不了地形效果帶來的變數。

天氣效果：道理與地形效果差不多，但效果是貫穿於整張地圖的。不同的天氣對人物、戰鬥的效果有影響。比如，大風天氣下，能飛行的角色移動速度會加快，但移動操作上可能會有一定困難（類似《東方緋想天》裏的川霧）；射命丸文等能操縱風的角色攻擊力會上升；晴朗天氣下桑尼的攻擊力會上升，法力值恢復更快，等等。

天氣效果作為地形效果的彌補、對稱而存在。它們的存在可以使玩家研究出各種人物搭配組合、打法等，進而將遊戲往精細化的方向推進。

二：雜談

在寫下這篇文之前我已經很努力去找過究竟有沒有純《東方》的《LF2》版本，然而答案是否定的。我只找到一些大雜燴版本中零零散散的《東方》角色，打擊感也不好，玩一兩次便覺無趣而放手不玩了。

圖 1：網友自製含有《東方》人物的大雜燴版本，只是直接將《東方》格鬥作裏的素材搬來用，所以看上去突兀、違和，遠不如原版的簡單融洽。另外，打擊感也差得不行。

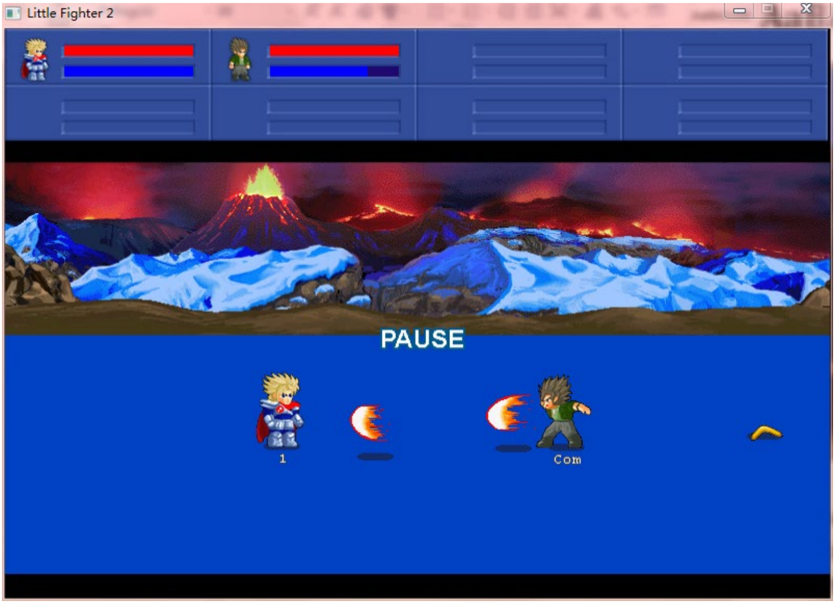


圖 2：《LF2》原作。

這個遊戲的開發難度大概跟《騎馬與砍殺：火種》、《THDOTA》等等比起來要低得多，但為什麼《火影》、《航海王》、《仙劍》的版本都已經開發出來了，但《東方》的一直沒有呢？我想，除開這幾個 IP 粉絲體量之間的巨大差別之外（粉絲體量越大，意味著受眾越多、有能力開發同人遊戲的人也可能越多），還有一個原因就是：屬於《LF2》的時代已經過去了，它不會再像印記一般存在於 80 後、90 後這一輩的腦海中，隨著移動互聯網時代的到來，幾個人擠在一副鍵盤上玩這麼一款簡單直截的遊戲的時光，終究是很難再有了。

千禧年初尚難有如今天般奪人耳目的遊戲，一款《小鬥士》已經是非常吸引人的「大製作」了。優秀的機制、恰到好處的平衡性、吸引人

的角色在那個「耳目初開」的特殊時代背景下造就了它的神話，因此在 80、90 一代人心中，該遊戲會佔有不一樣的地位。不過依 THBwiki 上蒐集的數據來看，這一年齡群體的《東方》粉絲數量並不佔據太多，僅僅是 35%左右[5]，而且就年齡來看，也多半已經處於、或將要面對工作就職的狀態，在同人不足以支持生活的現實狀況、傳統正道價值觀念的影響下也無暇開發一款**難以創收**的同人遊戲。

是的，難以創收。《小鬥士》的作者後來開發了《英雄大作戰》，採取與《小鬥士》近同的遊戲模式，並在其中內設了廣告、購買全部角色的付費系統，但很快便流出破解版本，幾乎宣告死刑；即使後來開發了移動端《英雄大作戰 X》，但依舊前景不很樂觀：如《X》的美術依舊是上世紀末的 Classic Style，這點頗曾遭人詬病；另外搖桿固定不可拖動在今天也是格格不入。

相似命運的還有 Andy Law 於 2002 年發行的《閃客快打》系列。這款由格鬥到射擊，再到格鬥加射擊的 Flash 遊戲曾在 4399、7k7k 等遊戲網站上掀起熱潮，但最終在轉變成頁遊之後變成了與「一刀 999」的垃圾氪金遊戲無貳的作品[6]。應該是這樣一種悲劇：落後於網路技術時代發展，難以適應變化的窘迫。閃客系列如此，《小鬥士》也是如此。

當然做同人最緊要是開心，在討論《小鬥士》的《東方》化時，創收是一種經濟上的補償和回饋，在看清其體裁和現代移動互聯網的不匹配時，也很難對此再抱有奢望甚至希望了。但這不要緊，大家都是出於

---

[5] http://touhou.vote/v9/?m=paper

[6] 這個遊戲的近聞是：已經上了 Steam 平台，但得到的測評是多數差評。對於這個結果我毫不意外，是遊戲在幾年前已經飽受詬病，現在擺上 Steam，雖然是免費遊玩，但也一樣是想走依靠內購創收的套路。

對那個時代的美好憶記的追尋而集聚在一起，僅此而已——那些大不可想也大不必想的東西，且先放下在一邊。或許在摸索探索的過程中，我們已經明確，又或是找到了自己一直想要找的東西，那樣也便是一個最好的結局了。

胡：

這個思路看來真的很有搞頭。《小朋友齊打交 2》出來時我讀高中，幾個會上網抓獨立遊戲的同學評價也頗高。可惜高二以後沒電腦課（高一時我們是打《雷神之鎚》一代或 MUD《萬王之王》）了，我又不混社團，也不再找同學來家裡打遊戲，少了一些和朋友一起玩的體驗。

正好，近日傳出作者正在重製它的消息，新聞還報導他在 NFT 上賣角色 Davis 的 GIF 圖，成交金額達 3.06 乙太幣；稍早，今年也有人給它做了一段動畫[7]，這實在可以說是情懷了。

如果這重製版出來，還能再寫個模組製作工具的話，我想，都不用我們講，早晚就會有不知哪國的朋友把《東方》模組整出來。所以有興趣的朋友不妨多寫點文字來回應一下，作者有推特[8]又有郵箱很好找，我們聊一聊就可以把這一串寄給他，請他寫編輯器，寫出來賣幾百塊我們都會買。事實上這遊戲最有搞頭的應該就是編輯器，弄出來像 RPGMaker 那樣戰個幾十年沒問題。

如果有同好想要組隊來把這個《東方小鬥士》做出來，那更可以現

---

[7] https://www.bilibili.com/video/BV1PN41197C7。
[8] https://twitter.com/MartiWong。

在就寫信了。

Sagume：

聽聞有重製版的消息，非常振奮。雖然要等它完成會需要相當長的時間，但無疑，如果可以再寫個 MOD 製作工具出來，將會掀起一波 IP 融合的熱潮——起碼，在聲望上會對於《LF2》是利好之事。接下來，便需要好好思考遊戲的機制、平衡性、設定等等，以優秀的遊戲質量取勝，進一步廣而告之了。《LF2》和現在的一些即時性手機遊戲是很類似的：簡單粗暴，不需要肝，不需要養成，打開即玩，只不過受限於 PC 這一平台罷了。那麼，在保持住這種風格特色的同時，也往高大精深方面（比如說人物數量的增加、機制的重疊和更新等，可以參考下《帝國時代 2》各個版本的民族特色。當然，還需要有更優秀的**聯機遊戲系統**）發展，也是可以考慮的事情——官方重製版，抑或是二創 MOD，亦復如是。

查了一下 Marti Wong 的推特，他表示會先考慮製作 PC 端與 Steam 平台，手機移動端則暫時沒有計畫製作。倒可能是作者想回復往日的懷舊心態吧。放到 Steam 上，意味著很有可能會有線上聯機的多人對戰線路，這比以往輸入 IP 地址要高到不知道哪裡去了。這也是《LF2》在現在最亟需的部分：如何能讓人玩得更方便，如何開黑。

有限組：東方科普盧

C4[1]

一、背景

21 世紀末，埃蒙[2]的魔爪就已於三族仍在彼此糾紛不斷的時候伸向了科普盧星區[3]。但當他嘗試從虛空中向靠近薩古拉斯的外層空間撕開裂縫時，出現了一個幾乎不可思議的巧合：一顆在宇宙中漂浮的凱達琳水晶被剛打開的裂縫吸了進去，進而引發了能量的紊亂，裂隙的兩端不再是虛空和科普盧，而是科普盧與另一片未知之地。埃蒙對他創造的裂罅無可奈何了，而往來的奈拉齊姆[4]則很快發現了這個裂隙，著手用一個巨型靜滯結界來凍結裂隙另一端的時空，以期他們能確保在另一頭不竄出什麼危險的事物的情況下修復裂隙，然而這個嘗試最終無果，一直到 2499 年母巢之戰爆發，薩古拉斯人[5]放棄了對這個漂浮在宇宙中僅

[1] 各位好，這裡是 C4，今天作為一個《東方》與《星際》愛好者在此與各位初次見面啦！今天抱著感念之心，我決定將《東方科普盧》這個計劃跟大家說出來，歡迎各位批評指正。

[2] 埃蒙：《星際爭霸》(Starcraft)宇宙中的最大幕後 boss，一直想要終結宇宙中的「萬世輪迴」。其將這個想法的付諸實踐是《星際爭霸》系列故事的起因，其隕落亦是整個《星際爭霸》故事的結尾。

[3] 科普盧星區(Koprulu Sector)：《星際爭霸》系列故事的發生地，設定上距離地球非常遙遠。台譯「克普魯星區」

[4] 奈拉齊姆：星靈部族之一，故居是薩古拉斯星球。

[5] 薩古拉斯人：指當地奈拉齊姆星靈。

30 米寬的裂隙的修復，轉而去與 UED[6]和蟲群對抗......

裂縫彼端，21 世紀的幻想鄉被先進得甚至領先月面的星靈[7]科技凍結了整整 2 世紀而渾然不知，恍若 21 世紀裂縫出現時的一切還發生在前幾周。經過 2 世紀的運作，靜滯結界在 23 世紀的某日終於失效了。幻想鄉的時空重新流動起來時，這個巨型時空裂縫的赫然出現讓八雲紫，博麗靈夢和魔理沙首先感到詫異，因為博麗大結界並未因它損壞，倒是它接通了一個幻想鄉與某片未知之地的通道，三人率先向裂縫內探索而去。鄉裡的月時計兀自定格，光年外的星際間卻已悄然滄海桑田。幻想鄉中越來越多的妖怪，人類和神明等等相繼踏入了未知之地，而裂縫另一端的科普盧星區，正值埃蒙覆滅的後兩年，三族相處也進入了一個相對的蜜月期。

外界的來訪者越來越多，因而不免受到了科普盧住民的發覺。於是，科幻與魔法互相交換著彼此的理論，一邊為了打破月之民對幻想鄉的技術封鎖，另一邊則為了以新知識制衡其它兩族來盡力延續星區間難得的和平。

時空的裂縫，又一次出現在科普盧人眼前，只是這一次不是待解決的問題，而是通往未知之地的航路。

科普盧人會通過這條航路瞭解幻想鄉，幻想鄉人也會通過它瞭解科普盧。只是說以何種方式呢？馬可波羅還是亞歷山大？那就未知了。

---

[6] UED：地球聯合理事會，該組織曾派出先鋒軍搜查科普盧星區，而僅其先鋒軍就能和科普盧的三大種族膠著地對峙，儘管最終還是被艱難地全殲。
[7] Protoss, 台譯「神民」（1997 年松崗版），俗稱「神族」。

二、遊戲內容

首先，對於本作，我不太確定它能夠被**我**完全做出來……目前完成的部分有：劇情和指揮官設定。而計劃用於開發這款遊戲的軟件，我選擇《星際爭霸 2》的地圖編輯器。而既然如此，那麼能夠玩到這部作品的地方便只有《星際 2》遊戲大廳。操作方法上，我沿用了《星際 2》最傳統的方式，即鼠標點選，鍵盤選擇快捷鍵。因為想來《東方》二創遊戲玩法雖琳琅滿目，但使用傳統 RTS 玩法的卻鮮有聽聞。

【指揮官】

1. 西行寺幽幽子—華胥的亡靈

適合有一定經驗的玩家。幽幽子是一個類似于塔蘭達爾的星靈的指揮官，她的英雄祭壇「白玉樓」不能直接召喚幽幽子，但可以為各種不同的魂歸卡拉的星靈英雄「還魂」，即，將現有的一個特定單位的靈魂替換為特定星靈英雄的靈魂並使其成為英雄單位。該單位戰死後，靈魂會憑依在其它相同單位的身上，這一點和塔蘭達爾的智能人格設定是一樣的。譬如你可以召回利矛之刃阿昆德拉的靈魂憑依在狂熱者單位身上。使其獲得更高的屬性和特殊技能。西行寺幽幽子還可以使用她在艾爾星靈幫助下復原的方舟艦「涅辛之憶」的技能，這會隨著她的冒險持續解鎖。譬如「返魂打擊」是一個在太陽轟炸的基礎上添加「概率性精神控制」能力的終極技能。

幽幽子的部隊是以龐大的返魂艦隊為主，輔以狂熱者，追獵者，機械哨兵，高階聖堂武士和執政官的經典星靈組合，準備傾瀉乘著三途川霧徐徐而來的靈能彈幕！

2. 魂魄妖夢—半分幻的庭師

適合所有階段的玩家。妖夢是一個善用刀劍的人類的指揮官，她可以使用不同種類的兵種搭配和不同強項的升級線路來應對各種不同的挑戰，靈活應變乃是妖夢和人類在科普盧星區能鼎立一方的秘訣。妖夢的樓觀劍可以在她的英雄祭壇「鍛冶屋」中升級為野太刀和苗刀兩個不同的路線，並進而更深層次地研究「猿飛陰流」和「辛酉刀法」兩種不同的戰鬥風格。但在此前，你必須先在「鍛冶屋」中召喚魂魄妖夢。妖夢是一個可以親臨戰場戰鬥的指揮官，她初始具有 300 點可緩慢自動恢復的生命值和一把單次傷害為 15 的樓觀劍，妖夢初始可以使用心抄斬（10 秒冷卻時間，向前迅速突斬一段距離，對沿途敵人造成 20 點傷害）和暗影步。在設計這個英雄時，我參考了《風暴英雄》中瓦里安的設定，因此你可以將她的刺客屬性發揚光大，或是用主坦的科技將她武裝到牙齒。

3. 扎加拉—蟲母與現任女王

適合所有水準的玩家。扎加拉是現任的蟲群女王，她恐怖的「查爾化」戰術雖然見效慢但步步為營。現在，扎加拉的異蟲部隊與合作任務中大不相同，她的改良型王蟲能夠讓她更少地顧忌補給問題，並且她具有 250 點人口上限。她現在對蟲群宿主和巢蟲領主這樣能為她創造無盡走卒的生物頗為青睞，並且她的防禦建築甚至能夠以長擊遠地反制敵人的攻城單位。在戰鬥中，你無法直接操控扎加拉，但她的英雄祭壇「蟲母的進化腔」可以為她的建築和她自己的攻城單位提供各種如虎添翼的升級，譬如為扎加拉的蟲群宿主添加「蟲符：蟲群風暴」升級可以使蟲群宿主獲得更快的蝗蟲孵化速度和飛行蝗蟲升級；為王蟲添加「燈符：熒光現象」可以使王蟲獲得更快的移動速度，更廣的視野和偵測能力。釋放蟲群之怒，大軍灰飛煙滅，世界在你腳下燃燒！

三、遊戲流程／戰役劇情簡介

現有條件下，我並沒有把所有戰役地圖串在一起成為單獨一個遊戲程度的能力，因此，遊戲只能發布在《星際 2》遊戲大廳[8]中供玩家一關一關地打，也因如此所以對遊戲流程沒有硬性規定。我計劃這一作敘事的順序是：扎加拉章—妖夢章—幽幽子章。下面雖然只放出各章 1-2 關的文字說明概述，但是本作所有具體的流程我已構思完畢。

遊戲開始時會跳出選擇難度的畫面，分為休閒／Easy，普通／Normal，困難／Hard，殘酷／Lunatic 四個等級。殘酷模式的微操難度大概會以能夠難住對戰「鑽 3」段位和合作「揚升 100」段位為標準。

【扎加拉章】

1. 最後清洗

蟲群領地內還殘存著一些莫比斯餘黨和埃蒙的虛空造物，你將扮演扎加拉前去清除一處莫比斯前哨站。

和所有官方的異蟲戰役第一關一樣，在這一關裡，你將要學習異蟲的基本操作方式和運營流程。

本關的最後，扎加拉通過摧毀這處前哨站獲知了尼雅德拉位置的情報，她將去接尼雅德拉回歸蟲群。

---

[8] 遊戲大廳：在《星際 2》，玩家通過編輯器製作出的遊戲都在此發布。

2. 叛變

扎加拉找到了尼雅德拉蟲群所在的，被其感染並控制的星靈穿梭機。但她派上穿梭機的蟲後悉數離奇失蹤，為此扎加拉開始向穿梭機裡輸送戰鬥部隊以期明瞭穿梭機內的形勢。

在本關中，你將率領一群由屍體蟲（《蟲群之心》戰役「蟑螂變種」）和屠獵者（參考《星際 1》和合作任務「扎加拉：精英刺蛇」）組成的部隊進行搜查，沿途中扎加拉會通過利維坦為你輸送援軍（類似《蟲群之心》「罪證確鑿」任務）。你的敵人是一群不知名的異蟲部隊。在這一關裡，你將要學習蟑螂的潛地恢復與刺蛇火力控制的微操作。隨著探索步步深入，你（扮演扎加拉）驚訝地發現這支異蟲部隊的領導者居然是尼雅德拉，她要遵從刀鋒女王唯一的旨意消滅星靈而不願與你一起和星靈講和。最終，你派遣的所有部隊在尼雅德拉的伏兵包圍下被全殲，尼雅德拉則使用早已異蟲化的飛船折躍離開。

扎加拉於是舉蟲群之力全星區搜捕尼雅德拉，開始了本作以「忠誠」為主題的第一章節。

【妖夢章】

扎加拉調動蟲群搜捕尼雅德拉無果，且在捕風捉影的搜捕而不時過境星靈與人類領地時被數次誤認為入侵行動。當她已不敢再大動作搜捕尼雅德拉時，她遇到了從幻想鄉來的莉格露。通過螢火蟲群的偵測能力，扎加拉認識到飛船上搭載著一種星靈黃金時代的特殊潛隱裝置，尤其能夠反制異蟲的偵測手段。而當扎加拉偵測到尼雅德拉在一處偏遠人類殖民地潛行蟄伏時，正值妖夢在當地擔任軍械鍛造顧問，劍術指導兼地方治安官的時期……扎加拉帶領一群異蟲在此附近駐紮，但其麾下的

一隻蟲母決定在沒有扎加拉授權的情況下派小股部隊不洩露一點風聲地感染這座殖民地，然後直取尼雅德拉。而妖夢已有所準備，建立了前線基地來應對最壞的情況。

1. 地方官的職責

妖夢發現最近前來騷擾的異蟲出自同一個巢群，她決定率部隊主動出擊。（此處由妖夢敘述的任務簡報會參考其在妖妖夢，緋想天和非想天則的口吻，並且東方角色會一律這樣處理，但不會完全照搬，否則星際和東方說話的口吻硬接會不大自然）

妖夢是一個人類指揮官，在她的戰役的第一關，你將要學習人類的基本操作流程。

任務最後，妖夢發現於這是隸屬扎加拉的蟲群部隊並對此感到驚訝。雖然她第一時間想到的是妖忌那簡單直接的教誨，但根據來科普盧星區多年的經驗她判斷情況沒有那麼簡單。扎加拉不會為了一時的什麼利益而再度挑起星際大戰。而正在她準備下令深入調查時……

2. 心智之殁

【戰鬥簡報】機械副官：突然！感應塔偵測到大批異蟲從南部叢林湧來，它們迅速瓦解了由被主巢心智陣列控制的野生異蟲組成的南部「異蟲防衛隊」，感染了陣列基地內從事異蟲控制學的科學家，同時，一艘奇怪的星靈穿梭機懸停在南部與東部 Y 型岔路間的山谷上，發射一種名為「彈幕」的，科普盧人前所未見的火力對異蟲進行支援。

人類防衛部隊不得不退守至兩條岔路的匯合點，你（扮演妖夢）必須前去支援防線並探查清楚這是否與扎加拉有關，否則後方的殖民地將

不保，自己無頭緒的思考也將無果。

本關需要完成三個任務，一是進攻，二是防禦，三是擊退（摧毀）這艘奇怪的穿梭機。這就考驗玩家對分兵的把控和躲彈幕的操作。你需要守住未知異蟲部隊至少 15 分鐘的進攻，另一方面，Y 型岔路另一邊的野生異蟲不會進攻，但如果你不清剿這些擋住撤退路線的野生異蟲，就永遠無法勝利。並且只有妖夢能對穿梭機造成最後一擊（今後的許多 boss 也會保有這個設定，以期玩家能控制自機體驗至少十秒左右的「車万時間」）任務的最後，你的偵察兵最終給你的答覆是，未知異蟲的首領是尼雅德拉，她已弄清了主巢心智模擬器的構造並著手將她的主巢心智複製品串聯至穿梭機上的靈能增幅器，以此控制整個蟲群來消滅星靈和人類。自此，你（扮演妖夢）和尼雅德拉的博弈開始了。

【幽幽子章】

妖夢最終沒能阻止尼雅德拉控制蟲群，但她找到了扎加拉和她的殘部，二人最終決定結成臨時同盟來對抗尼雅德拉，但她們需要先告知星靈即將到來的危險。此時，正值幽幽子在艾爾擔任通靈師的時期。妖夢和扎加拉將戰爭預警告知阿塔尼斯和幽幽子，阿塔尼斯授權幽幽子組建返魂軍團和返魂艦隊應戰。

1. 三途回航

【任務簡報】阿拉納克：「我希望你們都知道了，大批的異蟲在我們的邊緣星球集結，有的已經打進艾爾了，你們不會再把艾爾輸給蟲子了吧？」阿塔尼斯：「這次不會了，阿拉納克。幽幽子，長眠的戰士本該長眠，但現在是非常時期，你的能力能夠讓星靈族最優秀的戰士重回戰場，現在我們需要你的能力……和犧牲的英雄出山。」幽幽子：「唉

呀唉呀，到艾爾城郊散散步，順道帶點兒外星食材回來嗎……這種事情放心交給我。」

幽幽子作為星靈的指揮官，她戰役的第一關，你需要瞭解星靈的操作和運營流程。

【結束簡報】阿昆德拉：「我……記得我在艾爾登陸戰上犧牲了……你是？」幽幽子：「我是星靈的新任『外交官』喲，主要負責'對亡者的外交，話說艾爾的冥土別有風味呢！」阿昆德拉：「啊……我不在的日子長子的技術突飛猛進了嗎……居然能將魂歸卡拉的戰士重新喚醒！既然如此，我將繼續揮動利矛之刃，En taro Tassadar！」

（字數限制不能再繼續多寫，to be continued）

四、緣起與想法

我個人對於銀河編輯器還在研究階段，但是做一些普通的地圖，數值的修改和簡單的觸發器的編輯不成問題。目前需要召集一群對於銀河編輯器有使用經驗（尤其是有自製戰役製作經驗）的同好來一起製作。

對於配樂的製作，我想要兼具《星際 2》和幻想鄉的風格，目前我們也在招募編曲。我們想要做一些像是「墨染的光刃，優雅地掃斬」（暫定為幽幽子章的背景音樂的名字）這樣的創新，用神族慣用的管弦樂器來演奏〈墨染櫻〉，中間穿插〈Unity〉的旋律等等。

對於經費，我想我個人目前並不具有這個能力，所以說一切的開始要再等幾年。除非一些編輯器大佬和同好願意和我一起白手起家幹革

命，為愛發電打江山（苦笑）。

關於版權問題，其實我覺得這應該不是個問題。我們並不打算將這個遊戲作為盈利項目。不僅如此，暴雪方面其實也鼓勵同人創作，如開頭所說，我們並不是第一個有《星際》X《東方》這個打算的人，數次登上華燈宴鏡頭的《東方月靈傳》就反響很好，並且就我瞭解，製作它的韓國社團活動至今並不因此產生過版權糾葛。

又，鑒於我投的是有限組，這裡且說一下我的「起點」到「終點」。

首先，從我的「起點」談起。我作為使用銀河編輯器的創作者，可以說暴雪已經幫我把遊戲整體做出來 30%，劇本基本準備完成，只剩一些潤色。接下來我要做的，是尋找程序員（負責觸發器和深層次的技能設計），建模師，聲優和任務簡報過場製作者（參考《魔獸爭霸 3》淨化斯坦索姆的橋段，不會很難）。原計劃撥給本系列每一作的預算會有 2500 以上（主要找《星際》圈懂《東方》的和《東方》圈懂《星際》的同好）但我也明白，如果我們要做的話，等不了 5 年必須開始，畢竟《星際 2》已經風燭殘年。一句話，這個項目的起點相對已經很高，但時間有限。

接著，我想要詳細講一講關於這個遊戲的美術、音樂和音效。對於美術，立繪方面，我考慮啟用我目前聯繫到的朋友共同發電，模型方面我計劃用一種「堆疊模型」的老辦法去把基本單位的模型做出來。因此兵種不會考慮有什麼長著兔耳朵的「月球陸戰隊員」。更多的時候是對戰、合作、戰役出現過的或者暴雪做出的廢案加以改造而成。對於幻想鄉的英雄單位，則會考慮請專業人士完成模型設計。對於像幽幽子那樣的面板技能，我想也不能生搬硬套合作裡大主教亞頓之矛的特效，得想

辦法改一改。音樂方面，作、編曲師已經找到，每首曲子的價格是 500-1000 不等，但大多數時候會直接使用《星際 2》原聲大碟，二創曲的話應該只會放一兩首。對於音效，我想到最好的方法還是老東西能用則用，《星際》原有的能留就留，只要不違和就行。

遊戲操作的方面，我不打算在《星際 2》的基礎上再添加更多的複雜鍵位了，僅僅是《星際 2》本身，入門就需要 100+的 APM，這種傳統 RTS 的複雜操作已經足以勸退很多人。不過我希望這一系列作品有一個微操作的特色，「在原作的基礎上，躲更多的彈幕，用彈幕殲滅更多的敵人」。（或許對於經常拼蟑螂火蟑螂的蟲族玩家而言是家常便飯？也許對於這個主旨我需要再削一下感染和飛蛇？——再說吧）

本作的結束與最後的宣傳，現在預計我的經費最多夠我撐兩部 PVE 作品，往後會考慮用已有的成果模型做合作指揮官、指揮官 PVP 和單一兵種作戰模式的地圖。所有的地圖將發布在《星際爭霸 2》遊戲大廳。作品完成，宣傳的方式，我考慮借鑒時空樞紐製作組的成功實踐，在 Bilibili、《星際 2》與《東方》的貼吧和《星際 2》遊戲內進行宣傳，到了這個階段，我們不打算再進行更多的 PV 繪製，而且也不需要。直接採用原有的立繪、實機演示畫面配合人聲解說、《東方》X《星際》原曲 BGM 的方式完成宣傳短片的製作會是最優的考量。

最後，祝各位 GLHF。

胡：

1997 年 4 月 30 日，我國三，剛剛經由推薦甄選考上台北的名校師大附中，那天下午放學，我便衝到敦化南路上的松崗電腦門市部，買了剛出的《星海爭霸》（台灣譯名）一代，回家光明正大地玩，無所顧忌

（本來我家也不怎麼限制我打遊戲），好爽。高一的時候，我也用編輯器寫過幾張小型的對戰地圖，沒紅，但自己開個幾局在戰網上和陌生人玩的體驗還是不錯，也算部分實現小時候做遊戲的夢想了。

二代過了十幾年才出，買之，玩完，再去找找有沒有好玩的自製地圖，然後因為讀取時間太長——現在的大作，大都患有這臃腫病——幾次就懶得再玩了。還記得二代有內附一個 STG 嗎？顯然是他們在炫技說用我這編輯器，復古 STG 都做得。然而你讀取時間差不多一兩分鐘，太長了，我最多願意等 30 秒。我覺得讓 RTS 沒落的除了技術門檻和遊戲時長，這讀取時間也是一大因素，而《DOTA Allstar》成功原因之一也是優化做得不錯、新模型加得少，讀取時間快過其他同類地圖。所以說，你想用《星海爭霸 2》編輯器做 mod，設使金錢人力全部充足，做得又完整又精美而且沒有 bug 了，然後人家玩你這個，讀取時間三分鐘起跳（想想你要給它加多少東西），再加上本體的讀取時間，這就要罵髒話了，還能撐著玩下去的都是真愛。

你明白你最大的問題是《星海爭霸 2》已然垂死，這個問題或許可以出現某種奇跡來拯救；然而讀取時間和優化的問題，除非另起爐灶像《DOTA 2》那樣整個重來，不會有奇跡。從這個絕望的現實，可以推論，這個《東方》X《星海爭霸》的構想，也只有停留在紙面上，還能讓人勾起一點興味。真要打，我看很多人寧願當雲玩家，找幾個 UP 主看完實況就算了。這樣的話，何如直接做視頻、互動視頻？嗚呼。

撇開這個絕望的現實，畢竟萬物都可《東方》化，編編同人故事還是不錯的。

而在故事上，我們可以問的就是，你想如何結合兩者的內核？也就是「東方性」和《Starcraft》之主題的交會。

但在此之前我們又要問了：你如何理解《Starcraft》系列的主題？回顧起來，它一代是沒什麼主題的，三個種族和文明（加上消失的薩爾那迦——另一個爛大街的「太古文明」設定）的碰撞，其實只是既有的幾種科幻類型的拼裝，玩家也不怎麼在乎，反正打就對了。《魔獸 3》主線劇情倒是有一個突出的「復仇－沉淪」主題，立起了阿薩斯這個角色，抓穩了古典的西式奇幻世界觀及其思想情調。《星海 2》現在回想起來，也沒有什麼新意與創意，一代的底子太雜，二代也就只有抓「生存」與「自由」這種最普通的概念讓角色和故事跑下去；莫名其妙讓凱瑞根變回人類又再變女皇，結果似乎也就是把這太空歌劇演成肥皂劇，演到把預先安排的魔王都幹掉以後，也就沒戲了。我現在都只記得《蟲巢之戰》時期的 Samir Duran，想不起他在二代有何表現了。剛剛去查了一下算是複習，也只覺得這就是最無聊的那種什麼「古神使徒」一類的開著編劇給他預備的外掛來從頭裝逼裝到尾的魔王。

《Starcraft》思想內核的先天不足，會對任何想做正劇的同人構成極大侷限。對於這等難題，你有什麼想法嗎？如果不改走搞笑路線的話。

C4：

對這些問題，我是這樣想的，對於《星際》，尤其《星際 2》的主題，各個戰役故事講述了不同的小部分：自由之翼是自由、解放（雷諾的起義軍）和生與義的取捨（泰凱斯），《蟲群之心》的內容被閹割了一半（謠傳，而且有人在編輯器裡找到過《蟲群之心》棄用內容的素材），但是從現有的內容看，主題應該是愛與恨，復仇和女性的獨立（凱瑞甘），《虛空之遺》自認為玩得比較清楚：家國（光復艾爾貫穿主線），團結（四個派系的星靈聯合）和變革（切除卡拉）。而《星際爭霸》貫穿始終的一個主題，無論是戰役還是對戰，不外兩句老調：

「戰爭是政治的延續」、「沒有永恆的朋友」。《自由之翼》戰役艾瑞爾漢森線最後一關，賽蘭蒂斯執行官所代表星靈的立場是毀滅，漢森所代表難民的立場是拯救，而雷諾夾在中間，沒有選擇中庸的餘地，只能為一方出兵。再說到《星際 2》故事的最後，提到扎加拉率蟲群南征北戰，可以預見，三族在埃蒙之隕後把種族矛盾重新提上日程是必然的。另從遊戲的開發商看，暴雪如果不是看到《星際 2》在新世代營收慘淡，大概不會那麼快地將整個遊戲停止更新。倘若《星際》的王權沒有那麼快就崩，故事應該還要講下去的。只是如今暴雪把《星際》的官方劇情畫了個句號，那麼剩下的劇情不妨留我等同人作者補完吧。

另一邊，對於幻想鄉人來說，月之都一直都是一個不可戰勝的噩夢，月都目前只不過礙於大結界並且認為穢土不足以造成威脅而不錯意幻想鄉這一彈丸之地而已。如果要一勞永逸地對峙幻想鄉頭頂的這把達摩克利斯之劍，最好的辦法就是將自己武裝起來——科普盧科技是首選。幻想鄉人可以據此來和月都平起平坐地講話，這無疑是大部分幻想鄉人都期望的。但是，月都一旦察覺到幻想鄉的異動，一定會開始想方設法突破博麗大結界將幻想鄉中興的願望扼殺在搖籃裡。因此一定會有保守派、求和派跳出來站反對立場。

從這兩點展開來寫，星際「戰爭是政治的延續」、幻想鄉「保守與進步、科學與信仰的對撞」就能在其中一并體現。在故事發展上，我會著力去凸顯這兩點，譬如，鈴仙、輝夜等人可能會站出來質問八雲紫抑或直接反水。豐聰耳神子、聖白蓮等人或許擔憂科學的大舉湧入是否會在幻想鄉內引起信仰的斷崖式下跌。而靈夢、魔理沙、萃香等曾與月人交過手的一派則盡可能在維護信仰與科學在幻想鄉中的平衡，同時為幻想鄉帶來足以制衡月球的力量。另外，對於《東方》與《星際》的結合，我們也可以直觀地展現在遊戲中，譬如符卡能力與星靈科技結合的「Void Spark！」，地圖上週期性刷新的藍點（加晶體礦和瓦斯）和 P

點（參考合作任務澤拉圖的神器機制，每收集到一個閾值，為英雄單位升攻升防升級技能效果……），以及在技能效果、敵人攻擊方式的設計上，我想在盡可能還原《東方》的效果的基礎上增加 RTS 性。

《東方》二創遊戲雖琳琅滿目，但使用傳統 RTS 玩法的卻鮮有聽聞，而 RTS + STG 遊戲更是少之又少。《東方》玩法的核心是華麗的彈幕，遂關於彈幕的微操作在此將被更多地加入於遊戲中。讓東方玩家可以專注于操作英雄單位躲避這些對英雄單位造成更高傷害的投射物[9]時，使他們覺得「自己這是在打一款《東方》二創」；並且讓《星際》玩家 200+的 APM 在散槍兵、投閃電等傳統操作裡盡情釋放時，使他們覺得「我這是在打一款《星際》二創」；最後，讓這兩撥人 get 到彼此的享受之處，最終達成「東星共榮」。

[9] 投射物：《星際 2》編輯器裡指單位射出的在屏幕上可見的子彈，這裡指彈幕。

無限組：夢境宇宙

武樂豪豐 [1]

請先點播荒御靈的〈Unique Scapes〉[2]，我覺得它適合作為遊戲啟動時的 BGM。伴隨著最初的鼓點，製作組標誌浮現出來，現在我們進入遊戲。

遊戲類型是即時戰略類的 Roguelite 遊戲。跟《FTL》[3]和《Crying

---

[1] 名字取自「舞叻嚎瘋」，東北話，大意為歇斯底里；選字取「武德、樂天、豪放、豐饒」等內涵。教高中英語，本科專業是對外漢語，從小對科學和科幻感興趣。本科畢業才接觸《東方 Project》，即時制遊戲苦手，最近才有精力想要做點原創內容。年齡問就是 29 歲，跟《馬大帥》裡的范德彪一樣永遠 29 歲。

[2] Bilibili 網址：https://www.bilibili.com/video/BV15a4y1x7wV；
Youtube 網址：https://www.youtube.com/watch?v=zrlIzldw_lI；
作者在 Youtube 的賬號（Kouki Izumi）：
https://www.youtube.com/c/KoukiIzumi/。

荒御靈的作品風格多變，可能是不斷探索各種曲風的結果吧。我至今也沒體會到「荒御靈風」究竟是什麼特點。對上我電波的電音音樂並不多，但這一首在我聽來音樂語言非常明晰——開始時輕度緊張、有科技感的鼓點和 Ambient 讓人感覺身處兼具空曠和忙碌感的人工空間內部，1:08 完成出艙，八方皆是漫天星斗，豁然開朗，發現自己身處太空，為流動的繁星美景感到激動而震撼，3:03 後開始回歸人工空間的規則構造，完成一次太空之旅。

[3] 《超越光速》（FTL: Faster Than Light，又譯作「FTL：超越光速」）是由獨立遊戲開發者 Subset Games 開發的即時戰略類 Roguelike 遊戲，遊戲於 2012 年 9 月上發布。在遊戲中，玩家控制飛船中的機組人員，與聯邦艦隊會合，同時被大批叛軍艦隊追擊。玩家必須控制飛船跨越八個星區（每個星區都有行星系統和以 Roguelike 方式程序生成的事件），同時面對叛軍和其他敵對勢

Suns》類似，玩家需要在星圖上選取每次躍遷的目標場景，躲開身後追殺的敵軍，並應對目標場景中的劇情和戰鬥。

《Crying Suns》是 2019 年 9 月發布的類《FTL》遊戲，你扮演帝國傳奇的指揮官伊萊斯・愛達荷的克隆體，指揮一艘戰艦，面對遍布星系的龐大帝國無法運轉、人類危在旦夕的現實，踏上探索秘密和拯救文明的旅途。

一、基本機制和設計理念

圖 1：戰鬥場景中可以看到雙方主艦的結構值、戰機欄，武器欄和這三個系統的軍官槽，戰場上有地形（可通過和不可通過的小行星帶）、構造（中立炮台）、雙方戰機、雙方主艦三系統單元格、武器特效等。

戰場上左右勝負的主要是戰機間的戰鬥；許多武器甚至無法減少對

力，獲得新的船員，裝備和升級飛船。戰鬥實時發生，如果飛船被摧毀或者所有船員死亡，遊戲結束。

方主艦的結構值。

與敵方戰機單位交戰中的戰機單位移動速度緩慢，因此要避免戰機被摧毀就需要提前脫離戰鬥。戰機單位被摧毀後，主艦會重新製造一組它的「修補版」複製，複製品具有原版一半的生命值上限。武器充能和戰機的製造與維修都需要不同的時間，不過可以派替補戰機出擊，也能現場更換武器。

我是即時制遊戲苦手，因此即時暫停功能深得我心。我總結的戰鬥經驗是，玩家要重點理解形勢的逆轉以及掌控戰場的時間節奏：多久以後武器才能就緒？送掉殘血戰機然後造一個弱化版，或是跨過戰場返回維修保留完整戰力，何者效率更高？我方空場時間會導致主艦遭受多少傷害？交戰後敵方空場時，我方是冒著讓殘血戰機乘機全力輸出傷害後被反殺、形勢變為我方空場的風險，去突擊敵方主艦，還是保留戰力迎接下一波突擊？主艦失去一管結構值會引發讓附近全體戰機短暫眩暈的衝擊波，該如何利用或應對這一點？等等。

圖 2：《Crying Suns》開局時選取艦船的界面。可以看到初始系統、升級界限、初始戰機和武器。作為一款 Roguelite 遊戲，玩家打通一章便可解鎖新的艦船。

在《夢境宇宙》中，玩家同樣要操控一艘主艦，即在一局遊戲中出發執行任務的主角團艦船。被摧毀後即告遊戲失敗。角色會飛，但星際旅行中艦船仍是必不可少的，何況有些能力在夢境世界中無法施展。

我對《夢境宇宙》的戰鬥機制也有類似的期待，即玩家要能理解形勢變幻的時間差，並權衡風險和收益。《夢境宇宙》的戰場和單位有以下特點：

1、類似《Crying Suns》的六邊形場地，同樣採用即時制戰鬥。《Crying Suns》的每個單元格只能由一個戰機單位控制，主艦單元格位置固定，而夢境宇宙的艦船和離艦角色都是可以控制一個六邊形格子的單位，且多個單位可同時佔據一個單元格。兩艘艦船仍不能佔據同一格。

2、角色既是船員又是戰機。角色既可以作為「無人機」離艦出擊，又可以歸艦擔任艦船上的職務，同一個角色在艦和離艦時作戰方式大相徑庭，能力和技能有施展的方式。

★　角色在戰場上充當戰機單位，戰鬥中的攻防改用殘機量+「壓力值」的概率結算機制。

★　角色可以返回艦船，利用 MANIFESTOR 系統施展其技能。主艦的戰鬥方式亦取決於 MANIFESTOR 系統，這個系統的設計精神是將角色的能力和特技賦予艦船，稍後說明。

★　主艦「離開座位」參與戰鬥。這會開啟更多有意思的局面和戰法，最重要的是，這更合理——哪有太空戰鬥裡飛船一動不動的！一動不動是王八！

我想像中的操作層面表現為：將角色頭像拖動到 MANIFESTOR 槽

位，或點擊槽位從菜單選取角色，待角色歸艦就位，艦船技能欄上便會出現該角色賦予艦船的技能。

圖 3：開局時選取軍官的畫面。每名軍官有兩個隨機通用技能和一個獨特技能，在遊戲中通過劇情和雇傭能解鎖特殊軍官。他們一般有三個固定通用技能。若你的隊伍中含有幾位特殊軍官時遊戲失敗，則需要在幾局遊戲後才能再次選擇他們。軍官在三種情形下發揮作用：戰鬥時操作和維護三大系統；探索時領隊；遭遇劇情事件時施展通用技能。

圖 4：行星探索界面。選取軍官帶領至多 12 名陸戰隊員探索行星，探索中可以收集物資、裝備以及救援。探索全自動進行，你只能決定在條件允許時是否中途撤退。

在《Crying Suns》中，戰場上的單位是戰機，探索行星時的單位有陸戰隊員；而《夢境宇宙》中，可操縱角色既充當戰場上的戰機，又能退回艦船以支撐艦船系統的功能，還是探索的主角。

《夢境宇宙》開局的可選角色不能有《Crying Suns》那樣的隨機軍官，而只能是已經解鎖的幻想鄉（或各 IP）角色和原創角色——他們不應該曇花一現。

由於是以夢魂狀態進入夢境宇宙，角色落敗和任務失敗不會導致其在現實中死亡或受傷——但夢境世界的「原住民」可就不好說了！這種落差也會成為構築情節和機制的切入點。比如，被殺就會死的「夢境出身」角色的死亡會固定在存檔中，在同一個存檔內開始新一局遊戲時，與該角色有關的劇情會據此變化。

在《Crying Suns》中，每完成一局遊戲，不論成敗，開啟新一局遊戲時都只有兩名軍官，升級和裝備也要重新來過。遊戲中的軍官、武器和戰機沒有升級系統，只能增減或替換，只有主艦可以強化。在《夢境宇宙》中，由於《東方 Project》的角色集「裝備」、「船員」、「戰機」的功能於一身，理應設計一套角色強化系統。對此我的設定和衍生構想如下：

夢境宇宙的法則與現實世界不同，每個角色通過睡眠進入夢境宇宙時只能發揮自己原本潛能的一部分，隨著情報的增多和對夢境世界的適應，角色能逐漸開啟原本的潛能，回想起擅長的符卡等技能，並領悟到它們在此處嶄新的使用方式；不過，醒來後再次睡眠，則仍然只能以「潛能未開發」狀態進入夢境宇宙。

現實生活中「做夢時意識不到自己在做夢」以及「做夢時無法控制

自己的身份」等現象也能用來解釋劇情。例如，玩家可以不止一次遭遇「海盜魔理沙」 ，如何解釋首次收服魔理沙後的遭遇呢？那就是，魔理沙再次入睡後又進入了成為宇宙海盜的夢境。

此外，不論任務成功還是失敗，遊戲鼓勵玩家再次開局時試用其它角色。所以跟《Crying Suns》一樣，一局裡用過的角色暫時不能在之後幾局使用，設定上是「他們還沒睡覺」——每局遊戲結束便意味著參與該局遊戲的角色在現實中「醒來」，開始下一局遊戲時她們將不再進入可選角色池。角色展示時有一段「精力條」，用來預估該角色下一次進入夢境宇宙的時間，即玩家進行的局數。精力條填滿後該角色便可以重歸可選角色池。每次開局時的角色選項從可選角色池中隨機抽取。

圖 5：《Crying Suns》的大星圖界面，選擇目標星系前進。紅色星系為追軍已至的星系，紅色感嘆號意味著下一回合追軍將至。與追軍交戰風險大且幾乎沒有收益。

在《Crying Sun》中，決定一局遊戲勝負的絕不僅是戰場上的對決和對遭遇情節的應對，玩家對資源的嗅覺和合理分配也至關重要。玩家在見到星圖的第一眼就要考慮前進路線——面對風險和機遇並存的不明信號，是碰碰運氣還是小心繞開？是休養生息，還是在戰鬥中尋生機？

要不要為了前方的空間站可能售賣的好東西積累一波資源，先不升級？地面探索派哪位軍官，先擴充武器槽位還是戰機槽位？

在《夢境宇宙》中，資源管理的問題只應更加複雜，畢竟幻想鄉角色的需求千奇百怪。為此我想到了利用《Crysing Suns》沒有開發的領域：躍遷時間。

在《Crying Suns》中，場景間的躍遷給人的觀感是瞬間的，鼠標一點，唰一下就到目的地了；為此，我對《夢境宇宙》躍遷機制的規劃則是：躍遷需要時間，在艦船躍遷階段開始前，玩家可以指定角色們在躍遷的時間裡休息、相處、治療，或從事生產、研發、訓練、解析情報等任務。跟《Crying Suns》相比，玩家便可擁有更多機遇，也面臨更多選擇：是讓船員們休整、交流，還是製造資源？目前更需要食物，還是魔法道具？等等。這段時間同樣可以作為諸多劇情的舞台。

二、夢境宇宙的基礎設定

眾所周知，外太空中有著充足的氧氣、標準的氣壓、適宜的溫度、恰當的光照和無害的輻射量，只要你會飛，不用攜帶任何裝備就可以放心地離開艦船打一場酣暢淋漓的彈幕戰——至少在夢境宇宙中如此。

★　夢境宇宙：夢境世界中的廢材之海，成形自被人類遺忘的對宇宙和星際時代的熱情與想像。

夢境宇宙中有遍布近現代各時期各流派科幻作品——有的曾頗有影響，有的冷門小眾——中的天體和技術，偶爾還能遇到形態各異的外星人。廢棄的幻想化作夢境世界中的星空，與幻想鄉發生了奇妙的聯繫。

關於 IP 大亂鬥：

在我接觸過的太空主題科幻類 IP 中，把《基地》系列的科技加進來可能有點意思——艦船傳遞信息的方式甚至還是打印紙帶。其他老科幻中 1960-80 年代的設定，如光槍朋克、電子管朋克、原子朋克，以及冷戰時期太空探索熱的產物，如蘇聯太空美學等都可以加進來，雖然他們在文藝界沒有被遺忘，其內核的實用性在我看來可說已「進入幻想」。我接觸的晚近的太空標簽 IP 如《星際爭霸》《Stellaris》《異星災變》《無盡空間》等也有不少要素可以添加。

當然，看到非太空甚至非科幻類 IP 在太空中的嶄新表現形式才是我結合《東方 Project》和太空科幻的初心。大概是我覺得將已有完善的「太空要素」設定的 IP 照搬進來稍顯無趣吧！不論「相性」如何，任何 IP 都能以奇妙的形態踏上夢境宇宙的大舞台。如《艦隊 Collection》等帶有「船舶」標簽的 IP，即可讓本就是艦船擬人化的「艦娘」，為適應探索夢境宇宙的需要又重拾某種「艦船」形態，新的形態又與零設原型風格迥異，就像海生哺乳動物在演化中從陸地返回其祖先發祥的海洋中生活時經歷的變化。

讓各種要素「處於」這個宇宙是一回事，若要導向「大亂鬥」的化學反應，尤其是與幻想鄉的關係，則需要說得過去的設定作鋪墊——我「嗨」的時候永遠都會擔心腳下的泥沙城堡坍塌！我對《艦娘》等 IP 不甚瞭解，從頭構建設定太過倉促；而我最熟悉且喜愛的 IP 當屬《上古卷軸》的世界。

「老滾」的世界觀其實有著比看上去更多的跟夢境宇宙中的幻想鄉產生交集的契機。上古卷軸的世界「Aurbis」是「GODHEAD」——神之頭腦中的夢境，自然可以與夢境世界連通；一些 Aurbis 居民發現了在不

同夢境間穿梭的方法，設法進入夢境宇宙；在《上古卷軸》世界，Aurbis 的居民不但有穿梭於諸位面(Planes of Existence)的迥異環境的豐富經驗，還搞過「航天項目」——不是「天際巨人航天」的笑話，帝國就曾擁有過一座實打實的空間站「戰鬥尖塔」——「Battlespire」。跟不少位面相比，夢境宇宙的條件要好上不止一點半點。從 Aurbis 進入夢境世界無需意識到自己、自己的世界和前方的「位面」本質是夢境，也就無需高風險的 CHIM[4]過程。

探索夢境宇宙的 Aurbis 居民有跟幻想鄉打交道乃至交戰的充足理由，對於其中意識到自身處境者來說則是：在他們看來，在諸多連接「現世」的夢境世界探索者之中，幻想鄉探索者是最有可能掌握能使他們擺脫「夢境出身」而獲得「現實實體」的秘密的。他們要突破「夢與現的境界」的理由應該是他們的存在狀態受制於 GODHEAD——如果 GODHEAD 的夢境結束或發生其它變故，他們的故鄉會隨之消滅，僅僅越過「邊界」而沒有突破「境界」的他們理應也不會倖免[5]。這些探索者絕非萬眾一心，甚至可以說道不同不相為謀，於是就有了追殺幻想鄉夢境探索者的暴力激進派和五花八門的「溫和派」。前者自然可以作為一部作品的主要反派，後者中有人願意和你並肩作戰，甚至有「無所謂」者和認為無需擔心夢境終結的派別……這些都可以導向激動人心的

[4] CHIM 可簡單理解為 Aurbis 居民（主要是凡人，mortals）直達世界本質之真相的「覺醒」。到達 CHIM 的過程充滿兇險，不是所有人接觸世界和自身的真相後都會「覺醒」—許多凡人就因承受不了「真相」（這也是個方便快速理解的說法，原作的 lore 要複雜些）而被「零和」(Zero-summed)消失了。不過，被他人告知「你生活在夢境中，你是從夢中誕生的存在」以及積累經驗、自行學習的過程應該比赤裸觸碰世界之本質穩妥得多。

[5] 「越過邊界」指 Aurbis 居民前往 GODHEAD 以外的夢境世界，「突破境界」指 Aurbis 居民改變自身「是 GODHEAD 之夢的一部分」的存在屬性。

繁複劇情。

總之，「大亂鬥」的腦洞先寫這麼多，接下來描述夢境宇宙和幻想鄉探索者的的設定。

幻想鄉的住民在睡夢中探索夢境宇宙已經有些時日了，一些常用的技術和技巧漸漸成為夢境世界探索者的主流配置：

①誘導信標技術：

設置好誘導信標時，角色在夢中進入夢境宇宙時就會出現在信標所在地。

②MANIFESTOR[6]系統：

將角色的能力轉移到艦體上，使其以艦船功能的形式「顯現」的奇妙系統。

使用方式是用雙手握住對應槽位上附有術式的操縱杆。當術式環繞你的前臂時便可以讓艦船用出你的能力。

「能力顯現」需要由艦船提供部分能量。大多數「能力顯現」同時

---

6 我生造的詞，取自 manifest 一詞，原詞的動詞含義中有「顯現」「表現」等義，還可以指鬼魂、靈體等存在的「現形」。靈異體在人前「現形」和「作妖」以彰顯其威能，manifest 一詞因此有「通過轉換形態來彰顯本領」的引申義。我認為對於運用各種異能的幻想鄉的角色而言，為該系統的效果賦予這種內涵比較合適。

消耗角色能力值。

以桑尼米爾克為例：她的能力是折射光線，在艦船戰鬥部可以調諧激光類火力，放到艦船防禦槽位可以使船體抵禦激光，能力等級提高後，放在保全部還能使全艦用光學迷彩來隱身。

③躍遷技術：

使艦船在恒星系內和恒星系間快速旅行的技術。一般來說，星系內躍遷耗時較短，星系間躍遷需要較長時間。船員可利用這些時間進行一些維修、生產、治療、研發之類的工作。

三、戰鬥機制與操作界面

1、指揮與攻防

玩家能指揮艦船和角色在單元格間移動、選擇交戰目標、發動技能等，但不能像官作那樣掌控角色躲開每一顆子彈。

彈幕等攻勢對艦船的效果採用傳統攻防機制結算，艦船擁有結界、裝甲和結構值及回避率、抗性等防禦手段。艦船在密集的彈幕中不可避免地大量中彈，彈幕和攻擊也具有性質與程度各異的傷害。

跟艦船和構造相比，角色體積很小，因此所有對離艦角色的攻擊都用「壓力機制」結算，「壓力」越大則判定時越容易被擊中，被擊中即掉殘機。被擊中是指被彈幕擊中或近戰攻擊重創。

★　兩個處於同一單元格的敵對角色可以進行近戰交戰。

多名角色可以佔據同一單元格。雖然角色可以穿越敵方控制區到達隔一格的單元格，但視為一次進犯與一次脫離，期間要與對方交戰。若己方其它角色正與對方角色交戰，則可減少穿越的造成的壓力。【例：擅長體術的勇儀拖住對方紅美鈴，讓其它角色通過單元格時無需與紅美鈴交戰】

2、艦船槽位設置

同時使用 MANIFESTOR 的角色總數與各部門並行角色數皆有上限，就是說，艦上同時使用 MANIFESTOR 系統的角色至多有 N 名，若輪機部的角色容量是 2，則這 N 名角色中至多有 2 名可以同時使用其【輪機部】技能。

在遊戲操作層面，GUI 上有艦船槽位界面和艦船功能界面。艦船槽位界面分為 MANIFESTOR 槽位和普通槽位（一些角色施展能力未必依賴 MANIFESTOR 系統）；將角色頭像拖動到艦船槽位後，艦船就可以使用對應的功能或具備某種特性。非戰鬥功能的槽位只會在躍遷時出現。

3、按部門劃分的角色槽位

以下介紹一些部門的功能類型，讓開發者和玩家對不同角色的能力在不同部門的效果以及各部門設備的功能有個大致的概念。

（1）戰鬥時：

【戰鬥部】

★　　消耗艦船的能量來輸出具有角色特點的火力（包括「艦船化」的彈幕和特殊攻擊，有些火力仍需消耗角色能力量。）

【保全部】

★　　調整和維修裝甲
★　　生成防禦性結界並供能
★　　對抗和解除艦船負面效果（除障）
★　　維修，滅火等
★　　進行防禦性特種作戰（如消彈、光學迷彩和電場等）

（各部門的維修、滅火和除障主要由其槽位中的角色負責，保全部可為全艦系統提供額外的維修和除障效能。）

【輪機部】

★　　為艦船各系統供能
★　　控制能量容器
★　　過載控制
★　　散熱
★　　調控引擎系統（如風系加速術、緊急躍遷功能和慣性操縱術等）
★　　進行機動性特種作戰（如靈夢的亞空穴跳躍、咲夜的本體時空流等）

（撤退的方式是全員歸艦後緊急躍遷離開戰場）

【艦橋】

★　　指揮艦船及角色（條件滿足時可指揮非所屬友方單位）
★　　戰術規避
★　　通訊
★　　接收和分發作戰信息
★　　支援其它單位
★　　集成自律控制系統（允許某些槽位無人值守時仍能使用部分功能）
★　　集成雷達部門的戰鬥偵測功能
★　　滿足條件時可以優化調度（「調度」指角色更換部門間槽位和進出艦船時需要消耗時間。比如咲夜可以將其女僕長工作中積累的豐富調度經驗用於優化調度。）

【醫療部】

★　　治療受傷角色，對抗和解除角色負面狀態。（醫療部的槽位分為醫師槽和傷病員槽。）

（2）戰鬥外，如躍遷時和特定劇情中：

（諸如調整裝甲和維修等行動當然也可以在戰鬥外進行，這裡不重複列舉。）

【輪機部】

★　　調控躍遷引擎以進行星際航行
★　　打撈
★　　在某些探索中執行拆除、採掘等任務

【情報和研發部】

★　研究收集到的殘骸和信息以形成情報，開發技術與升級（a. 情報除作為探索的線索和交涉的籌碼外，還能揭示某敵人的弱點，還可用於角色培養，以及賣給感興趣的買家）

（b. 「技術」既包括艦船用的技術，又包括角色用的技能。）

【艦橋】

★　探測和解析星際信號

★　主動探測和掃瞄

★　更新星圖信息

★　開啟遇難信標

【後勤部】

★　生產物資

★　分配和處置物資

★　儲存物資（產品種類因艦船特性而異）

（在「分配和處置物資」階段，讓善於料理的角色來烹飪吧！大夥兒會獲得士氣提升等諸多特效。）

【宿舍】

★　不在其它部門的角色一般位於宿舍

★　休息以解除疲勞等效果

★　角色獨處和私人交往的空間（可引發特定劇情！）

四、角色艦上勤務構想示例

下面舉例說明艦上勤務系統，順便講解角色的其它特性：

①琪露諾

琪露諾的專屬技能為【操控冰與冷氣程度的能力】，升級該技能除加強其離艦戰鬥時攻擊、符卡、特技的表現外，還能強化以下應用情境：

【戰鬥部】：強化琪露諾使艦船獲得的火力（各角色基本都如此）

【保全部／通用：滅火】能力等級越高，滅火越快越安全。（注意琪露諾【融化】的特性，不要在火源旁待太久。）

【保全部：寒冰裝甲】需要基礎技能等級二。在艦船表面形成寒冰裝甲，堵住船體漏洞，增加裝甲值和裝甲覆蓋度（裝甲覆蓋度可以減少攻勢「命中無裝甲覆蓋處」而造成的無視裝甲效果）。寒冰裝甲不耐高溫，但可以阻擋高溫影響船體。

【輪機部：散熱】更好地避免艦船各系統過熱，在環境過熱（距恒星過近）和系統過載時尤其有用。基礎等級高的話還能作出持續一段時間的散熱用冰，在琪露諾脫離輪機部崗位時仍能發揮一定作用。

【後勤部：冰凍】在缺乏低溫儲存設備時臨時保存需要在低溫條件下保存的物資。製作一些角色喜歡的冰涼的飲料。

（★　非戰鬥部門的勤務在躍遷或等待時進行。如果勤務消耗能力值或

體力值，則在下一場戰鬥中角色初始能力值和體力值會比上限減少所消耗的量。）

②十六夜咲夜

咲夜的專屬基礎技能為【操控時間程度的能力】和【經驗豐富的女僕長】。升級前者同時會影響一些離艦戰鬥的技能，不再贅述。後者無需 MANIFESTOR 系統不消耗能力值，有時消耗體力值。

－【操控時間程度的能力】的應用場景—

【通用】咲夜的調度可以在時停時進行。

【輪機部：本體時間流】需要基礎技能等級二。作用於全艦的「The World」。持續型技能，可以堅持到能力值或能量耗盡為止。

【醫療部：超執刀】立即減少傷病員的部分負面效果。基礎技能等級越強，一次減少的負面效果越多。無需 MANIFESTOR 系統。

－【經驗豐富的女僕長】的應用場景－

【艦橋：人員協調】需要基礎技能等級二。提高在艦角色的戰鬥和非戰鬥效率，優化全艦調度。

【後勤部：職業管家】優化物資的生產和處置，烹飪食物。損耗初始體力值。

【輪機部：雜務統籌】少量提升非戰鬥任務的效率。

③斯塔薩菲雅

專屬基礎技能為【感應活動事物程度的能力】。除影響離艦戰鬥時自己偵測隱形單位和敵對艦船內部調度的效果外，還影響以下艦上勤務：

【艦橋：戰場偵測＆船體掃描】偵測隱形單位並將信息傳達給友方單位，使本艦和友方單位獲得對它們的戰鬥加成。使本艦獲得敵艦內部活動的情報，用以判斷其內部活動狀態。

【艦橋：躍遷偵測】感知周邊星系的狀態，判斷是否有某種活動的物體，在星圖上標記出來。可能有誤判。

【艦橋：目標掃描】遇到結構、殘骸、無響應艦船等現象時，感應其中的活動物體，判斷其狀態。等級高時甚至能感應小行星、衛星甚至行星等天體上的活動物體。

在專屬能力之外，還可以給角色設計一些符合一設或某些二設的特性，以允許角色在艦上參與某部門的工作。如斯塔可以具有【園藝】和【烹飪】特性：喜愛培養蘑菇等生物；烹飪食物。因此還可以在有種植設備的【後勤部】提高生物類資源產出或烹飪。

④博麗靈夢

【操縱靈氣的能力】【空中飛翔的能力】，能驅魔，能操縱隙間，超強直覺，好像不太好設計……不過，有夢境宇宙初始狀態的設定限制，所有的角色起點都相對接近，一設中角色的強大在遊戲中主要表現為成長空間多。

－【操縱靈氣的能力】－（還沒想好）

－【空中飛翔的能力】－

　　設計理念是在輪機部和艦橋強化機動和規避；根據一設，可以使艦船無視重力等因素的制約和阻撓。

－【發現間隙的能力】－

【輪機部：亞空穴跳躍】使艦船通過亞空間瞬間傳送到另一單元格中。

特性：【直覺】【通靈】【降神】

　　還沒想好具體的展現方式。「降神」大概可以讓神明暫時憑依在艦體上吧？

⑤上白澤慧音

【戰鬥部】除常規符卡外，白澤形態時還可使艦船前方生成撞擊角，極大提高撞擊作戰的威力。

專屬基礎能力：【吞噬與創造歷史程度的能力】

【保全部：存在剪切·艦體】需要基礎能力等級三。將全艦從戰場上移除一段時間。艦船「內容」越多，能力和能量消耗越多。

【艦橋：存在剪切・指揮】將一個艦外所屬角色從戰場上移除一段時間。角色越強，能力量消耗越多。

【情報與研發部：敘事技巧】提高產出情報的質量和獲得特殊情報的概率。

（慧音的能力還可用於某些劇情中的伏擊作戰）

特性：【教育與訓練】

【情報與研發部：訓練】啟用訓練槽位，在躍遷階段將其它角色拖到訓練槽位可以使其獲得經驗值。

⑥更多思緒

魔理沙在戰鬥部放出大和炮式的 Master Spark，跟帕秋莉、愛麗絲一起在情報與研發部解讀資料、研究新魔法；愛麗絲的人偶和袿姬的埴輪在各種情形下派上大用場；鈴仙擾亂所有敵方角色的視覺；保全部的戀戀用心之障壁包裹全艦，使對方的各種偵測手段，包括讀心術無能為力；霍青娥賦予艦船火力「裝甲穿透」特性，使其直接傷及結構；萃香「霧化」來襲的實體攻擊；阿空在輪機部生產巨大的能量，在戰鬥部提供恐怖的火力；豐聰耳神子在艦橋高效整合戰場信息的同時，因她較高的聲譽而能夠直接指揮下屬以外的友軍；秋姐妹在鳥船號的生態圈產出（幽幽子不在時）一局都吃不完的食物；村紗摧毀敵艦後獲得 buff……

五、艦船設計構想

在正式展示艦船前，先隆重介紹一位特殊角色：

【Randroid】－ 藍型機

　　命名是「Ran」與「android」的結合。利用夢境宇宙的技術，以藍為原型設計的機器助理。平時管理夢境宇宙中的某秘密基地的她們，面對這次的狀況判斷不得不出手行動。由於聯絡不上紫，她們只得運用有限的權限，將幻想鄉的一些角色召集到秘密基地。

　　玩家控制的主艦船上就有一台 Randroid，它是艦船自律控制系統的一部分。在遊戲中出現艦橋甚至全艦無人的情形時，Randroid 可以部分地接管艦船。

圖 6：Randroid 的形象簡筆畫。頭部黃色線條試圖表現出「電路」的樣子；帽子頂端兩個球狀物為「天線」。九尾是有科幻感的面板。

新艦船的解鎖方式則是達成對應要求後由秘密基地逆向工程，重新作成符合要求的主艦。下面列出一些設想中的型號：

【結界 III 型】

初始艦船。屬性和配置都中規中矩。首次遊戲時玩家唯一可以操控的主艦。與靈夢的結界和符卡相性較好，畢竟 Randroid 最初預想的異變解決者就是靈夢。

【鳥船號】

完成關於某廢棄空間站的劇情後解鎖。載有小型生物圈，適於生產生物類資源和進行生物類研究。生物圈比較嬌貴，儘量不要讓它受損。

【住吉號】

紅魔館主導研製的夢境宇宙遠征艦，命名和特性取自用於月面戰爭的載人火箭。用某些神明的力量加持其運作，似乎跟原本住吉三神的加持有所不同。

希望早點解決高能物資架容易殉爆的問題。

【非想天則號】

機器人。能力顯現的方式利用了其機器人的形態，如妖夢可以讓它使出未來永劫斬「等一般艦船形態載具做不到的動作。一般艦船形態載具做不到的動作。

其它型號暫略。

六、劇情，難度及「大亂鬥」的設想

同《Crying Suns》/《FTL》一樣，玩家一旦開始遊戲便會遭到來自後方的敵軍追殺。進入敵方控制區會被迫進行困難而無益的戰鬥，因此要小心探圖，一路向前。難度方面，現階段不想設計得過於細緻，不過打算在相對簡單的難度下允許掉完殘機的角色被當場帶回艦船治療並恢復殘機從而重新投入戰鬥，高難度下掉完殘機即喪失戰鬥能力，且在戰場上回復殘機的條件較為苛刻。

如果可以的話，我想用隨機生成的背景故事解決常規劇情創作流程的「有限性」總會導致的重玩時劇情重複問題。反正是無限組作品，那麼，讓《星際爭霸》《戰錘》等系列的各個種族，《Stellaris》的巨型生物、墮落帝國和天災，《美國眾神》裡的各路神明，《艦隊Collection》裡的艦娘……的鬥爭為每個存檔生成一套獨特的世界觀，使玩家每次開新檔都要重新探索和理解世界的現狀。玩家在每次遊玩時感到新鮮的同時，還可以合理推測今後的敵人特性和 BOSS。依世界觀不同，每局的追兵可以是蟲族、天災或者艦娘大隊等。對某個 IP 不感冒或想要嘗試新組合的話，在生成選項裡自行勾選即可。

以這個遊戲的「本體骨架」可以成功開發出來為前提假設，在目前的開發環境下，「多 IP 生成背景故事」的特性或許能靠 MOD 製作社區實現。遊戲本體開發者可以提供一套類似 DnD 規則書的開發工具，跟上古卷軸等許多遊戲都有的世界編輯器類似，可以更加規範。MOD 開發者若能按同一套開發規則添加內容，則遊戲本體的世界觀生成器完全可以用這些來自個人喜好的新內容動態生成每輪遊戲的世界格局。

遊戲流程可以設計為《FTL》那樣，一局遊戲即完成一套主線劇

情，也可以設計為《Crying Suns》那樣一個存檔需要多輪遊戲才能通關。從「無限組」的角度考慮，兩者可以同時存在。

當然，專注於一個 IP 與《東方 Project》的結合並採用傳統方式構建劇情，也能保持較高的可重玩性。以我熟悉的《上古卷軸》IP 為例，流程採用《Crying Suns》的模式，一局遊戲至多完成一個章節，多個章節後才能通關一個存檔，存檔中的幻想鄉角色以夢魂進入夢境宇宙所以不會死，但來自 Aurbis 的「凡人」居民一旦死亡，則在存檔中永久記錄，並且會引發劇情的變動；不是「凡人」的居民，典型的就是魔神——遊戲中出現的書籍稱，魔神被「殺死」後，其靈魂會經過虛空返回其發源的湮滅之地並重獲軀殼，所以並非真正死亡。那麼，可以讓各路魔神大君的艦隊充當本作的追兵和主要反派；魔神復生的設定使得玩家重開章節時能遇到此前擊敗的 Boss。

「不會死」的幻想鄉居民和會死的 Aurbis 凡人因此能碰撞出許多絢爛的火花；玩家必須小心對待遭遇劇情中的 Aurbis 凡人，不論是作出了敵對的選擇還是能力不足以保護他們，他們的死亡都意味著你只有開始另一個存檔才能再次遇到他們。

胡：

這看起來是本居龍門陣裡最可以搞「綜漫大亂鬥」的構想了。如先前所言，在這個年頭，大概也就只剩低成本、易啟動的同人小說、安科帖還能實現「大亂鬥」。在真的有人做出這種遊戲之前，有興趣的同好或許可以先多想幾個「夢幻聯動」和「夢幻對決」的段子，再進一步，做一段手書之類的，或許就能大受歡迎，又或者上《東方華燈宴》，不亦快哉！

MyACG最新作！
steam游戏搜索
幻想乡妖怪塔防
可以操作主角的塔防！
丰富多样的关卡
自由构筑卡组
随心布置阵型
击退妖怪的袭击！！！
啊我裂开了
测试QQ群：713380836

百足（蜈蚣）傳說與信仰初探

Desemboltura[1]

睅目知誰瞋，皤腹空自脹；慎勿困蜈蚣，飢蛇不汝放。

——宋・蘇軾〈雍秀才畫草蟲八物其三・蝦蟆〉

《東方虹龍洞》EXBoss 姬虫百百世是個蜈蚣，是個吃龍的蜈蚣，還是個礦工。

這都是怎麼來的呢？

一、初解「百足」

蜈蚣，又名千足蟲、百足蟲、金頭蜈蚣、百腳、蝍蛆、吳公、天龍、嗷高姆、雷公蟲等。中國古時常用「蛆」、「蝍蛆」（jí qū）來指代蜈蚣[2]。《爾雅・釋蟲》[3]中注解道：「蒺蔾，蝍蛆」，《廣雅・釋

[1] 初次投稿。叫我正氣水就行，入坑不久，是個《廟》廚，業餘考據愛好者。平時寫寫冷門的考據知識，是個半吊子。還是個高中生，不免犯錯，本文資料來源也以網絡檢索所得為主，未能像許多前輩一樣旁徵博引，希望大家不吝指教。B 站專欄：https://space.bilibili.com/336268921

[2] 其中蝍蛆也可指蟋蟀。

[3] 郭璞注：「似蝗而大腹長角，能食蛇腦。」

蟲》[4]則記「蝍蛆，吳公也」。「吳公」一名則可能出自於《名醫別錄》[5]。其中記載為「蜈蚣生大吳川谷及江南」，可知它是由於蜈蚣產於大吳川谷[6]而得名。而「百足」之名則可見於明代的《埤雅廣要》[7]。現在中醫藥處方上蜈蚣常有「百足」之別名。蜈蚣的英文（拉丁文）「centipede」即可拆解為「cent（百）」和「pede（足）」，恰與中文「百足」一致。

二、蜈蚣與龍的恩怨

吾將斬龍足，嚼龍肉，使之朝不得回，夜不得伏！

——唐・李賀《苦晝短》

剛看到百百世噬龍的設定的時候，不禁想起李賀的這首歌行。那麼，百足與龍之間的恩怨，以及百百世「噬龍者」的稱呼是何由來呢？

最早有關「蜈蚣」和「龍」之間記載的文獻可能是宋代的《純佑民謠・二吳謠》：

---

[4] 王念孫疏證：「吳公，一作蜈蚣。」

[5] 《名醫別錄》，藥學著作。由於本書係歷代醫家陸續彙集，而原書早佚，故稱為《名醫別錄》。

[6] 現在的吳川是廣東省湛江市代管縣級市，位於廣東省西南部的鑒江平原上。

[7] 《埤雅廣要》是明代牛衷以宋代陸佃《埤雅》為底本所作的小學類訓詁學著作。提到蜈蚣的部份：「……一名『蛂』，百足蟲也，一名『商距』，今俗謂之『百足』。」

大蜈蚣，小蜈蚣，

盡是人間業毒蟲。夤緣扳附有百足，

若使飛天能食龍。

另外也有很多蜈蚣與蛇的記載。唐宋時期的[8]《文始真經・三極》則有「蝍蛆食蛇，蛇食蛙，蛙食蝍蛆」的說法。《淮南子》：「騰蛇遊霧而殆於蛆。其性能制蛇，忽見大蛇，便緣而啖其腦。」明代《本草綱目》中又記：「蛇遊霧而殆於能制蛇。見大蛇，便緣上啖其腦」和「惟赤足蜈蚣最能伏蛇，為上藥，白芷次之」。傳入日本後，「蝍蛆」被又誤解讀為「蛞蝓」，逐漸演變為現在的**「蛞蝓食蛇，蛇食蛙，蛙食蛞蝓」**的說法。文章開篇所引的蘇軾的詩，也可見蜈蚣與蛇的關係。《五雜俎》[9]中則記載了蜈蚣和龍的另一個故事[10]：

嘉興天寧寺有蜈蚣長七尺許，時出簷際，人每見之，而不為害。一日，雷震其後殿，遂不復見。南京報恩寺塔頂有蜘蛛，大如斗，垂絲數百丈，直至南城樓後，亦為雷所擊。俗云：「物大則有珠。」故龍來取之。候官水西村民擊殺一蛇。其大異常，剝其皮，掛肉于柱，雷霆殷殷，繞簷角不散，眾懼而棄之野。余謂此亦當有珠。故龍以雷至，惜村人無辨之者...

[8] 《文始真經》即《關尹子》，傳為春秋時尹喜所著，現存當為唐宋時偽作。

[9] 《五雜俎》亦作「五雜組」，古樂府名，三言六句，以首句名篇，是明代的一部著名的隨筆劄記，作者謝肇淛。內容包括讀書心得和事理的分析，也記載政局時事和風土人情，涉及社會和人的各個方面。全書十六卷，說古道今，分類記事，計有天部二卷，地部二卷，人部四卷，物部四卷，事部四卷。

[10] 《五雜俎・卷九・物部一》。百百世吞噬龍珠的設定可能 neta 於此。

一云：「龍欲取其珠也。」余親見人懸食器於空中者，去地七尺許，一大蜈蚣盤旋窺伺，無如之何。良久，於地下作勢，頭尾相就，如彎弓狀，一奮擲而上，即入器中矣。蜈蚣長一尺以上則能飛，龍畏之，故常為雷擊……

這麼看來，蜈蚣和龍的恩怨，古已有之。

其次，中國古代的五行學，《黃帝內經》中將天下生物分為五大類，其中有五蟲[11]，即毛蟲（屬木，麒麒、虎、獅之屬）、羽蟲（屬火，鳳凰、百鳥之屬）、裸蟲（屬土，人類也屬裸蟲）、甲蟲（屬金，龜、鱉、蝦、蜈蚣之屬）、鱗蟲（屬水，龍、蛇、蜥蜴、鱷魚之屬）。其中麒麒為毛蟲之長，鳳凰為羽蟲之長，人為裸蟲之長，龜為甲蟲之長，龍為鱗蟲之長。基於這套理論，再加上生剋關係，後人可以得出「龍（蛇）能戰勝蜈蚣」的準據，詳見下節。

在風水上，則有著「出洞蜈蚣飲水穴，辛壬彙聚便化龍」[12]的說法。亦有著「百足洞」、「百足穴」等地勢。和龍形穴、蛇形穴的區別在於蜈蚣穴有著百足，即為分支道路，使洞穴形似蜈蚣[13]。蜈蚣龍脈地

---

11 現多出現在後人整理的五行萬物對照表。參考：https://wenku.baidu.com/view/5e06732a3b3567ec102d8ac6.html。

12 出自《喝形呼喚象風水術大全》。

13 蜈蚣之地有兩種：直出蜈蚣形和曲轉蜈蚣形。直出蜈蚣形穴地，前多有珠形砂，似一小圓金星。喝形為蜈蚣土珠形或蜈蚣守珠形。曲轉蜈蚣形穴地，前則無小圓金星砂形。蜈蚣地形龍星辰都是金星行龍，由一個整齊大小差不多的金星聯聚而成。參考：http://www.360doc.com/content/18/0927/22/58189075_790253211.shtml。

形到頭結穴必是窩穴[14]，因為窩中才可達到陰陽化氣[15]，才有穴可言。礦工往往把礦洞挖掘成上述的蜈蚣穴。

三、百足及其信仰

下面我們從神話、礦業、風水等角度來解釋百足信仰、百百世挖礦的形象設計原型，以及百百世與毘沙門天、守矢三神、飯綱丸龍的微妙聯繫。

ZUN 在設定文檔中寫到姬虫百百世的種族是大蜈蚣。一般來說蜈蚣的體長在 9-17 釐米左右，但是也有能長到數米的種類，但早已滅絕[16]。目前世界上最大的「加拉帕戈斯巨人蜈蚣」[17]能長到 30-40 釐米，最大可達到 44-46 釐米。而有關巨型蜈蚣的故事，就不得不提到大蜈蚣有關的傳說——被藤原秀鄉退治的大百足（ムカデ）。

---

[14] 風水學術語。又名窟穴、開口穴、金盆穴，為窩鉗乳突四大穴形之一，指穴場中心圓暈處微有凹窩之穴。出自廖瑀《泄天機・四象葬法》。古人覺得居住環境離不開氣，有氣才有生命，所謂「人爭一口氣，佛爭一爐香」。人就是靠這一口氣賴以生存。氣的流動必然產生氣場，在氣場進出的必由之路設置風水局，對本人很有幫助。

[15] 風水中最重要的基礎就是陰陽化氣的作用：氣化形，形化氣，氣聚水，水聚形，陽水陰化，陰水成形；陰陽相互融合交融。

[16] 遠古蜈蚣蟲生活在石炭紀時期，滅絕於三億年前。遠古蜈蚣蟲個性殘暴體型巨大，樣子與現代蜈蚣極為相似，最高體長可達 259 釐米，是迄今為止世界上最大的蜈蚣。

[17] 加拉帕格斯巨人蜈蚣（學名：*Scolopendra galapagoensis*），其體形粗壯。分佈於加拉帕格斯群島中的聖克魯斯島、厄瓜多爾沿海地區、秘魯南部、庫克群島。長相很類似于海南間腳蜈蚣，在加拉帕格斯巨人蜈蚣之前,秘魯巨人蜈蚣普遍認為的世界最大品種部。

圖 1：浮世繪〈藤原秀鄉退治百足〉

常見版本的傳說是：近江國瀨田的唐橋有大蛇橫臥，眾人不敢通過，俵藤太[18]不畏，踏蛇而過，是夜，有美女到訪，自稱為日間大蛇，是琵琶湖龍神一族，久苦於三上山的百足，懇求藤太退治，藤太以唾液沾上箭頭射殺百足，龍神感恩，之後助其討取平將門。

而據學者考證[19]，俵藤太打退百足的故事第一次出現於《太平記》[20]第十五卷。其中記載的百足並不是住在三上山，而是住在比良山。當百足襲來的時候，人們形容火把好像連著兩三根火把在動。

[18] 即藤原秀鄉（ふじわら の ひでさと），平安時代中期貴族、豪族、武將。外號「俵藤太」、「田原藤太」。下野大掾藤原村雄之子。

[19] 小峯和明：〈物語の視界 50 選(その二)その限りない魅力を探る 俵藤太物語〉，《國文學 : 解釈と教材の研究》46 卷 11 號 140-141 頁，1981 年 11 月。轉引自維基百科：https://ja.wikipedia.org/wiki/藤原秀鄉。

[20] 《太平記》（たいへいき）是日本古典文學之一。全 40 卷，以日本南北朝時代為舞台，描寫從後醍醐天皇即位、鎌倉幕府滅亡、建武新政和崩壞後

另外御伽草子《俵藤太物語》的下卷中則記載道，在龍神的幫助下，田原藤太識破了平將門[21]的弱點，並成功討伐了平將門。藤太在戰鬥中親手射殺並斬首平將門立下大功。而龍神賜予的寶物也隨著故事的傳播而不斷被改編，品種也增加到了十種。

圖 2：漫畫俵藤太傳說，強調了「唾箭」這一操作[22]

的南北朝分裂、觀應之擾亂，到 2 代將軍足利義詮死去和細川賴之管領就任為止，1318 年（文保 2 年）—1368 年（貞治 6 年）頃約 50 年間的軍記物語。http://jti.lib.virginia.edu/japanese/texts/AnoTaih/indextoc.html。

[21] 一說平貞盛射箭，秀鄉梟首。平將門（？—940 年 3 月 25 日），是日本平安時代中期關東豪族、武將。桓武天皇的五代孫，鎮守府將軍平良持之子。又名相馬小次郎。

[22] 作者：大久保ヤマト，Pixiv：76489047。

藤原秀鄉則因為懲辦近江國三上山的大蜈蚣而從龍神那裡收到了十種寶物中的吊鐘、「太刀遲來矢」和「盔甲避來矢」，在江戶時代松平定信編纂的《集古十種》23中《伊勢國太神宮藏俵藤太秀鄉蜈蚣圖》中收錄了畫圖和解說。現在蜈蚣切收藏在伊勢神宮[24]。

根據石原洋三郎[25]的說法，大百足是還沒有治水的赤川。由於俵藤太在赤川進行了治水工程，故可認為這段傳說是「赤川從粗暴的蜈蚣河變成了平穩的大蛇川」的神話化。這是佐藤基治[26]（湯莊司）的祖先

---

23 《集古十種》（しゅうこじっしゅ）是江戶時代發行以松平定信為中心，由柴野栗山、廣瀨蒙齋、屋代弘賢、鵜飼貴重等學者、家臣、谷文晁等畫師歷時 4 年編撰而成的古物，古美術木版圖集。

24 伊勢神宮（いせじんぐう）是位於日本三重縣伊勢市的神社，創建時間不晚於持統天皇四年（690 年），日本史學界一般認為創建於天武天皇時期。而「藤原秀鄉退治百足」是室町時代以後成立的傳說，所以這把太刀是否也是藤原秀鄉實際使用的，學術界對此抱有很大疑問，但作為基於上述傳說的，根據鞘的附文記載，是明和 2 年(1765)供奉在伊勢神宮的。伊勢神宮所藏的這把太刀，被稱為「伝・蜈蚣切」，相傳是 10 世紀（平安時代中期）由名為「伝神息」的刀匠鍛造的作品，但後世鑒定卻是 14 世紀左右的作品，據說秀鄉的子孫以祛除蜈蚣的傳承為榮而獻上的。太刀的背面有切付銘「此長太刀俵藤太秀鄉蚣切也作者神...」，與《集古十種》等書寫的銘文一致。值得一提的是，吊鐘被保存在園城寺，射殺百足時的箭頭成為後代戰國武將蒲生氏鄉的女兒武姬的嫁妝，「避來矢」則成為藤姓足利氏傳家寶。

25 石原洋三郎（いしはら ようざぶろう）（1973 年 3 月 22 日ー），日本政治人物，福島縣福島市議會議員。學位是慶應義塾大學經濟學學士。

26 佐藤基治（さとう もとはる）（1113 或 1115 - 1189），平安時代後期奧州藤原氏的家臣，在奧州信夫郡（現在的福島縣福島市飯阪地區）擴張勢力，在大鳥城（現在的館山公園）居住的武將。源義經的隨從佐藤繼信、佐藤忠信的父親。因為根據地是飯阪溫泉湧出的地方，所以也被稱為湯之莊司。

（俵藤太）第一次以飯坂為據點實行統治時的逸聞。而西行法師佐藤義清的祖先正是藤原秀鄉。

結合前文所提的五行學，龍或蛇自身帶著木氣。戰場上如果充滿了帶有礦脈金氣的話，場地原因導致的金克木自然會使龍陷入苦戰。相反，大百足是甲蟲，浸滿水氣，由於金生水得以提升力量。龍則被因水生木的過程被阻礙無法使出力量。但幫助了龍的俵藤太是屬土的「裸蟲」，因其土克水，最終戰勝大百足。阻止水氣流動的百足被打倒，森羅萬象正常運轉。 這樣一來也能解釋為何龍需要俵藤太的協助才可擊敗百足。

另有一說法是請求退治的水靈，即《俵藤太物語》中的大蛇女子是代表著湖泊會被開採礦山而污染，砍樹燒炭也會危害山林環境。這樣解釋的話，整個故事變成了帶有現代角度的環保寓言故事。

另一方面，在日光地區的傳說，卻是化成蛇的二荒山神前去討伐赤城山，並與變身為大蜈蚣的赤城山神相戰，而在這個故事裡，則是一個住在奧州熱界山的弓箭高手猿麻呂（小野猿麻呂），在蛇精的幫助下，射穿了蜈蚣的右眼，將其擊退。而在赤城山本地的「開湯傳說」[27]中則記載為男體山神（蜈蚣）和赤城山神（蛇）戰鬥，最初是男體山神取得了勝利。一說赤城山北面的「老神溫泉」的地名是因為這時逃出來的赤城山神被追殺而來，也有說法認為「赤鷺」這個山名也是因為神流的血被染紅而轉變為「赤き」的。據說在戰場原落敗了的赤城山神在老神溫泉療傷之後，又趕走了男體山神。

[27] 「開湯傳說」顧名思義是關於溫泉被發現的由來的傳說。通常有基於神話，或僧侶、武將、動物等發現溫泉等等。

有部分民俗學家認為故事中的百足代表著金屬資源。姬虫百百世手持金鑵金鎬、一直挖礦的形象靈感，便可能來自於一般傳承當中「大百足」作為根據地的地方必然有礦山存在，且還是金銅相關的礦脈。

藤原秀鄉退治三上山大百足，正是因為三上山一帶盛產鐵礦。「大百足」外觀被描繪為紅色，則可能因為其代表紅銅和氧化鐵。而射殺百足的行為可以視為鑄造，擊退百足則代表礦山成功開採。日光山和赤城山的兩神鬥爭，則是因為周邊有足尾銅山。

一般來說，開掘礦山發現礦脈，掘進完成後，坑道形狀就被比喻為「百足」。坑道中兩側挖洞放置的松明（火炬）也被比喻成百足移動的樣子。在 8 世紀，日本在今埼玉縣秩父市發現了第一處天然銅礦後，朝廷曾賞賜給當地的聖神社[28]作為紀念品的，就是一對銅製的雄雌蜈蚣[29]，到現在仍然保存著。它與當時開採的「和銅石」共同被奉為御神寶，神社也有供奉江戶時期名雕刻家左甚五郎所刻的龍頭之面。據說百足是本神社的眷屬[30]，前文說到的三上山又被稱為百足山，百足神也可能因此具有鍛冶的能力。也有認為百足神是毘沙門天的神使而來的說法，因此也有指百足是代表著秩父市的地下礦脈的說法。聖神社供奉著金山彥命[31]、國常立尊、天照大神等神。金山彥命神名裡的「金山」

28 就叫「聖神社」，「聖」讀作ひじり，與聖白蓮之聖的讀法相同。

29 其中一隻長 5 寸 4 分 3 厘（約 16 釐米）・寬 3 分 5 厘（約 1 釐米）・厚度 1 分 8 厘（約 5 毫米）・重量 17 匁（約 64 克）・節足 21 節（右 12 肢和左 15 肢缺），另一隻的寬度和厚度大致相等，長 4 寸 8 分 3 厘（約 15 釐米），重 13 匁（約 49 克），節足 19 節（《秩父郡市神社志》）。

30 『角川日本地名大辭典』。

31 金山毘古神（カナヤマヒコノカミ）。乃《古事記》之記述，《日本書紀》記作金山彥神，是日本神話裡掌管礦業的男女神祇。日本中國地方之鐵匠所信仰的金屋子神據傳是此神之女，三神的總稱為金山大明神。在《東方儚月抄》中，金山彥命被綿月依姬召喚出，用來將十六夜咲夜的飛刀化作砂

（カナヤマ）在日語裡亦可寫作「礦山」，至於該神由嘔吐穢物生成，乃與嘔吐物外觀聯想而成。在日本，一般將金山毘古神視作保佑礦業、鍛造業、金屬加工業等行業的神明[32]。而埼玉縣的遺跡又名**黑谷和銅遺跡**[33]。這就又能讓百百世和山女扯上關係了。

按照這樣說，在深山從事礦山和冶金工作的人民，自古以來，就已經將「百足」作為圖騰，象徵著生存在大自然中、開掘著其污垢的己群。《抱朴子》[34]記載：

南人入山，皆以竹管盛活蜈蚣，蜈蚣知有蛇之地，便動作於管中，如此則詳視草中，必見蛇也。大蛇丈餘，身出一圍者，蜈蚣見之，而能以炁禁之，蛇即死矣。蛇見蜈蚣在涯岸間，大蛇走入川谷深水底逃，其蜈蚣但浮水上禁，人見有物正青，大如綖者，直下入水至蛇處，須臾蛇浮出而死。故南人因此末蜈蚣治蛇瘡，皆登瘉也。

這也可以理解為礦工一種對百足信仰的表現[35]。

在信貴山，百足被認為是毘沙門天的使者。百足有很多腳，而擁有很多錢叫「お足」（oashi），百足也就有富足的意思。也有一種具管理學色彩的立論，說經營者和店員需要統一步調，宛如「百足」，2015

土，然後把砂土重鑄成飛刀打敗咲夜，咲夜隨即認輸。

32 谷川健一編『日本の神々－神社と聖地』第 11 巻関東、白水社、1984 年 ISBN 4-560-02221-6。

33 和銅遺跡官網：http://wadohosyoukai.com/iseki/

34 《抱樸子》是晉代葛洪編著的一部道教典籍。分為內、外篇。今存「內篇」20 篇，論述神仙、煉丹、符籙等事，「外篇」50 篇，論述「時政得失，人事臧否」。

35 尾五雄「百足と金工」（『日本民俗學』第 67 號、昭和 45 年所収）（《黃金と百足ー鉱山民俗學への道》）

年日式恐怖遊戲《夜廻》中有一條外表恐怖的超大號蜈蚣，便是根據此說設計的[36]。其次百足亦有養蠶守護神的說法，由來則因老鼠害怕百足的說法，加之養蠶都養在一年四季都有恒定氣溫的坑道當中，是為「驅鼠破邪」的使者。這一點上百足和招財貓的作用[37]很相似。

圖 3：印有蜈蚣的金小判，正面可見「千客萬來」、「福德円滿」等字樣，據此可言「百足」亦有招財攬客、祝願生意興隆的寓意。

另一個故事：在江戶時期，佐渡發掘出金銀礦，掘出的金銀鑄成了流通貨幣，當時佐渡地區的多聞寺供奉著毘沙門天，寺廟內有一叫作

[36]《夜廻》為「日本一軟件」開發的「少女和狗狗對上各種神怪」的動作冒險遊戲，其中的百足神正是當地商業街的守護神，既刁難玩家，也給予庇護。

[37] 招財貓是用前腳招呼人的形狀的貓的裝飾品。貓為了驅除吃農作物和蠶蛹的老鼠，以前是養蠶的吉祥物，但是養蠶衰退後被認為是生意興隆的吉祥物。

「百足杉」的神木，傳說是古時大旱，順德上皇[38]向毘沙門天祈雨時種下的。寺內亦有叫作「百足清水」的水池。傳說江戶時期大旱，因毘沙門天的加護才降下大雨。

佐渡的戶河神社內供奉著戶川藤五郎，即「炭燒藤五郎」。當時佐渡因發現金山銀山，精煉礦物對炭的需求大增，而藤五郎對當地炭燒業發展起到了重大貢獻，於是有了「炭燒」之號而被奉祀[39]。戶河神社亦配祀著須勢理姫命[40]、倉稻魂命[41]、豊玉姫命。戶河神社在明治時期與百足山神社和稻荷神社合祀，與大山津見神[42]也有關係。百足山神社位於秋葉山上，是礦脈的象徵。神社內的百足山大權現被認為是百足與山嶽本身的融合，是山嶽信仰的一種表現。

---

[38] 順德天皇(1197-1242)，名守成，日本第 84 代天皇， 1210-1221 年在位。

[39] 続・エヌ氏の私設法学部社会学科：〈炭焼藤五郎死して火雷になりし事〉，https://blog.goo.ne.jp/pingupapa/e/9d98c1bd74bf66d4d187be510c1c4381，2018 年 7 月 29 日。

[40] 須勢理毘賣命，大國主的妻子。《古事記》中記載為須勢理毘賣命、須勢理毘賣、須世理毘賣，《先代舊事本紀》中記載的是須世理姫，《出雲國風土記》中記載的是和加須世理比賣命。

[41] 即稻荷大明神。《古事記》中記載的是宇迦之魂神，《日本書紀》中記載的是倉稻魂命。名字中的「宇迦」是穀物、食物的意思，是穀物之神。另外，「宇迦」是「ウケ」（食物）的古寫法，表示稻靈。因此名字又可理解為「寄宿在稻子裡的神靈」。同時稻荷神又和商業、制鐵等有關。

[42] 大山津見神，在《古事記》中記載為大山津見神，《日本書紀》中記載的大山只神、大山積神、大山罪神。別名和多志大神、酒解神。在《古事記》中，記為伊邪那岐和伊邪那美的後代。

圖 4：百足山神社

東北地區又以百足作為礦物的名稱，金和銅被喊作紅百足，銀是白百足，鐵是黑百足，其他金屬被叫作條紋百足（因為金屬截面顯現的天然條紋）。百足在琉球王朝代受尊為龍神，以保航海平安；沖繩本島最近發現的新品種蜈蚣也因而被命名為「琉神大百足」[43]。

傳說在琉球王國時代，海裡住著「龍神」，某次有蜈蚣爬進去龍神的耳朵裡，讓祂痛苦不堪，同時，蜈蚣也吸引了雞來啄食，於是每當龍神看見蜈蚣與雞，就會害怕得躲起來。此後，居民們就在船身上畫著雞的圖案，升起畫著蜈蚣的旗子，藉此嚇跑龍神，保護漁民的航海安全。而「琉神大百足」另一個重要的特色是世界僅有的三種能夠水陸兩棲的蜈蚣類之一[44]，和一般在陸上生活，以昆蟲為主食的蜈蚣不同，它喜歡在河邊的環境生活，甚至被發現有捕食淡水蝦的習性，被認為可能是為了躲避天敵與生存而演化出能夠在水中生存的型態。

圖 5：「琉神大百足」[45]

[43] 參考：https://news.ji-qi.com/discovery/animal/202104/64-2125708.html。
[44] 另外兩種為加拉帕格斯巨人蜈蚣和老撾巨型兩棲蜈蚣。
[45] 圖源：https://terminal-legs.shopinfo.jp/posts/16627223

其次，有學者認為日光地區，赤城山，三上山，都有鐵製品遺跡的發現。而在山裡挖掘銅礦的集團和在水邊採集鐵砂的礦工集團，或許曾經發生過某種衝突，也或許這兩種金屬礦工的明爭暗鬥，就是蜈蚣（山中開採銅和金的礦工）和龍（在水邊採集鐵砂的礦工）的故事本質。[46]

滋賀與日光這相似的傳說，肯定有著某種共通的聯繫。

現在的山梨縣曾經是武田信玄[47]的群山領地，傳說在甲斐地區的大菩薩嶺中藏著武田信玄的金山。而戰國時代最著名的川中島合戰[48]，也恰巧位於滋賀和日光之間。

當時住在山梨縣大菩薩嶺的大批金礦礦工曾為武田家助戰，在戰場上，他們也被稱為百足眾（或百足軍）。這裡的百足眾憑藉著自身礦

---

[46] 以下至本節末參考簡白白〈【深夜酒館】繼續來講日本民俗神話和歷史的關係吧~雖然估計一如既往的沒人看~〉，https://www.douban.com/group/topic/98507982/，2017 年 3 月 29 日。

[47] 武田信玄（日文：たけだ しんげん）（1521 年 12 月 1 日—1573 年 5 月 13 日），日本戰國時期甲斐國著名政治家、軍事家。武田信玄因任甲斐守，並且具有非凡的軍事才能，被稱為「甲斐之虎」。有「戰國第一名將」、「戰國第一兵法家」之稱。

[48] 川中島合戰是日本戰國時代甲斐國大名武田信玄與越後國大名上杉謙信之間，在北信濃川中島地區進行五次大小戰役的總稱，或者專指發生於 1561 年（永祿 4 年）九月（舊曆）的「八幡原之戰」。武田和上杉兩軍於 1553 年（天文二十二年）、1555 年（天文二十四年）、1557 年（弘治三年）、1561 年，以及 1564 年（永祿七年）前後十二年間，圍繞著信濃境內的領地問題，在善光寺平附近，以犀川、千曲川匯流處的沖積平原（即「川中島」）為中心的區域，分別發生五次戰爭或對峙。其中爆發於 1561 年 10 月 17 至 18 日（永祿四年 9 月 9 至 10 日）的第四次對陣（八幡原之戰），是戰況最為激烈的一次，也是日本戰國時代參戰雙方傷亡率最高的戰役之一。

工的本領挖掘坑道，他們會直接在地下挖洞打通敵城，引水灌入。或者在戰場上扮演斥候或飛腳的角色，十分活躍。相當於現在的工兵部隊。百足眾的另一個名字叫「使番十二人眾」，在家中重臣的兒子裡選拔，作為日後家臣後補幹部。查「信长之野望吧」2015 年便有吧友「朱雀小姊」指出[49]：與織田信長的馬回眾[50]有所不同的地方在於，百足眾每個人都有領兵的資格，如真田昌輝擔任百足眾時就能率領部分騎兵和足輕，信玄評價此人曰「吾之雙眼」，可見百足眾的重要（現存逸話中真田昌幸的「信玄之眼」早已確認是誤傳）。

簡言之，馬回眾是從每家每戶中的次男裡選拔，變為直屬部隊，隨後再從這些人裡面選出幾個成為重臣。百足眾每個人長大後都是大將或者直屬家臣，有領地有士兵，實際上就是一支官二代部隊。

「越後之龍」上杉謙信[51]和武田信玄打了五次「川中島合戰」，而最著名的第四次川中島合戰，也是武田信玄和上杉謙信的最後一次正面衝突。

---

[49] 參考： https://tieba.baidu.com/p/4103168953。

[50] 在日本戰國時代，大名軍陣由大名本陣和若干獨立軍團組成的隊伍。本陣成員包括總大將、副將、軍師、佑筆（執筆）、軍奉行（管轄其下的旗奉行、弓奉行、槍奉行、小荷駄奉行、兵糧奉行）、軍目付、使番、物見番頭。此外還包括馬回、小姓、藥師、祈禱僧等保障人員。馬回為本陣警衛力量，負責本陣指揮機關的安全，類似於現代的機關直屬警衛隊。根據記載戰國大名軍團編成的《陣立書》的記載，馬回眾主要是由總大將的直臣團構成，是最忠誠的部隊。

[51] 上杉謙信（うえすぎけんしん）（1530 年 2 月 18 日—1578 年 4 月 19 日）， 日本戰國時代名將。由於繼承了關東管領「上杉」姓氏，並先後得到關東管領上杉憲政和將軍足利義輝的賜名，故又稱上杉政虎、上杉輝虎。因其軍事建樹，後世又有「越後之龍」、軍神之稱。

武田信玄的家臣山本勘助[52]想出名為「啄木鳥戰法」的戰術，就是模仿啄木鳥「捉蟲時敲擊樹的背面，然後在樹的正面等蟲出來」來進行突襲的策略。山本派別動隊由後方偷襲妻女山上的上杉軍，將敵人追趕到信玄本陣所埋伏的川中島去。但是上杉謙信提前識破了這個戰術，於是趁著霧色逼近信玄陣營。在迷霧中突襲了對方。武田軍措手不及，當回過神時四面八方早已樹滿了龍旗[53]，混合著百足眾的蜈蚣旗的信玄與勘助的部隊，就這樣與龍旗的上杉軍發生了激烈的衝突，戰國時期蜈蚣與龍最後的戰爭，就此展開。而山本勘助發現自己的戰術失敗後，親自殺入戰場，一代忠臣也就殞命於此。

圖 6：（左）武田的風林火山蜈蚣旗　（右）上杉的龍旗

經此重創，武田信玄元氣大傷，他決定在軍資耗盡之前，奮力一博。於是揮京上洛，一路勢如破竹，一路向西狠狠擊倒德川家康後，在攻下

---

[52] 山本勘助（やまもと かんすけ ）（1501 年？-1561 年 10 月 8 日）是日本戰國時代的武將，武田信玄的家臣，根據軍事書《甲陽軍鑒》所記載，他是在 1493 年出生，而且書中提及他是武田信玄的軍師，諱名晴幸。

[53] 上杉謙信的軍旗之一，同時他還因信奉昆沙門天而擁有著「昆」旗。後文會有所提及。

野田城後，信玄病情惡化，不得不暫停上京計畫，軍隊也在不得已之下經信濃返回，於三河長篠城休養，行軍因而中止。經過一個月左右，信玄的病情沒有好轉，最終在信濃國駒場[54]病逝，享年 53 歲。據說在臨終時，他交代三年秘不發喪，同時要求在瀨田的唐橋——也就是故事開始的流傳著蜈蚣與龍傳說的那座大橋上，立起武田之旗（蜈蚣旗）。

武田信玄代表著百足信仰，而他的對手上杉謙信篤信毘沙門天，更有他是毗沙門天化身的說法。毗沙門天與財寶、礦脈相關，二者融合為礦山的守護神。前文也有提到，百足是毘沙門天的使者之一。傳說謙信曾經這樣教育下屬：「如果人有幾百隻腳，但是每只腳都朝不同的方向前進，那麼也就無法前進了，為了戰勝困難，每個人都全心全意的去做一件事，這就是百足神的訓誡。」

另一方面。日本古代的頭盔稱之為兜，從平安時代至幕末，兜的形制相當瑰麗，有星兜、筋兜、頭形兜、突盔形兜、桃形兜、錐形兜、南蠻形兜、變形兜等，造型多種多樣，富威嚇性和觀賞性。其主要組成部分包括了主體部分缽，眉庇、吹返、錏（綴）、頰當、喉輪等及其它裝飾性附件。上杉謙信有一三寶荒神[55]兜。其眉庇卻是飯綱權現。再結合前文上杉謙信的「龍旗」來看，《虹龍洞》的新角色飯綱丸龍和姬虫百百世，是否能對應到上杉和武田這對老 CP 呢？

[54] 今長野縣下伊那郡阿智村。

[55] 三寶荒神是日本特有的佛教信仰對象之一。他是守護佛僧三寶，厭離不淨的佛神。荒神本是日本惡神，因為上杉謙信的關係，荒神也演變了勇猛善的佛法戰神，多作明王忿怒之姿。

圖 6：三寶荒神兜（實物收藏於上杉神社稽照殿）

而說到武田信玄的信仰就不得不提到諏訪大明神。武田家的大本營在甲斐國但是旗幟裡卻寫著諏訪的神。相傳武田家族對信州的諏訪明神有特殊的信仰。根據《吾妻鏡》[56]的記載，信玄的祖先武田信義奉以仁王的旨令，討伐平家時，曾得諏訪大明神顯靈相勸。從此以後武田家歷代都信仰諏訪神社。武田信玄還曾用長 4 公尺，寬 0.4 公尺的紅底絹布，上面親自書寫諏訪明神的神號「南無諏訪南宮法性上下大明神」，

56 《吾妻鏡》又名《東鑒》，是鎌倉時代成立的日本歷史書。從鎌倉幕府的第一代將軍源賴朝到第六代將軍宗尊親王為止，由 6 代將軍記構成，用編年體記述了從治承四年(1180)到文永三年(1266)的幕府的事蹟。參考：http://dbrec.nijl.ac.jp/KTG_W_10719

並用金粉飾之，做成二十幾面大軍旗，自本陣以下各軍皆用，進而演變出「信玄是諏訪神在凡間的實體」一說，信玄的「諏訪法性兜」也可指向此說。姫虫百百世和守矢神社，是否又有著這層關係呢。另一方面，由於建御名方神常被視為龍蛇之神[57]，這麼看來武田信玄的故事就很有宿命感了呢[58]。

圖 8：諏訪法性兜

[57] 這一點可參考很多，在《諏訪明神畫詞》裡諏訪明神是一條長龍的形狀。在後世的甲賀三郎的話本裡，以及泉小太郎的傳說中，建御名方神也都是被描寫為蛇形。

[58] 編注：本刊第三期《東方少女在日本戰國》談到《宛如夢幻・織田信長傳》對神奈子與武田家的因緣著墨甚深，而今如果有人還要再做這個時期的《東方》 X 戰國同人，就非常可以把百百世等人加進來了！

四、小結

百足往往象徵著礦業，《虹龍洞》中 ZUN 將百百世設計為手持金鎬金鏟的形象，大概便是取自於此。而「噬龍」的稱呼在神話中的對應，則是百足總與龍發生戰爭、並獲得壓倒性勝利的情節。大多數的典籍中雖然沒明確說明蜈蚣噬龍，卻說了蜈蚣吃蛇。二者融為一體便成為了噬龍的百足這一形象。

另一方面，《求聞口授》中記述「**龍基本從未在世人面前現身，傳聞只有整個幻想鄉面臨重大事件之時，龍才會出現將天空遮蔽。平時人類只能通過空中的彩虹和地上的河流等龍行過後留下的痕跡確認龍的存在。**」不得不讓人思考《虹龍洞》中出現的彩虹是否真的對應龍神的出現。從這個角度思考，結合上述考據，作為百足的百百世既可以作為「龍」的對立面，又可對應「洞」。而百足恰好和武田、諏訪有著因緣，故此，將之設計成妖怪之山的妖怪，也就很合理了。

第三屆「東方九聲壇」得獎作品

第三屆「東方九聲壇」填詞比賽於 4 月閉幕，本屆賽事共收到指定組 4 篇，自選組 7 篇，短歌組 6 篇投稿。得獎名單如下：

・**指定組 優勝**：從缺

入圍：

〈天藍色〉（曲：〈竹宴〉） 作者：simpletriangle

〈地獄舊景〉（曲：〈地獄舊景〉） 作者：CCCC4

・**自選組 優勝**：

〈金色時光〉 作者：六道

入圍：

〈嫦娥〉 作者：法拉利

〈滿月，古國〉 作者：後戶的狂言

・**短歌組 優勝**：從缺

入圍：

〈渡渡摩托車〉 作者：李銘柃

總評（胡逆天）

首先跟大家說明一下我們這屆的評分標準。我開出的標準是：「聲情」佔 60%，「意蘊」佔 30%，「東方性」佔 10%。我沒有強求，但另外兩位評審 Sagume、殘實也沿用了這個標準。

「**聲情**」含「**節奏**相合」、「**聲調**與旋律合」、「**聲情**與文意合」三項[1]各佔 20%；「**意蘊**」含「修辭」、「意涵」、「趣味」三項各佔 10%；「**東方性**」即與《東方 Project》的契合度，佔 10%。

這麼安排，是因為歌詞的第一條件是「**能唱**」，再來是「**好唱**」，之後才好再論文辭和意趣。這三年我們都有收到文字與音樂對不上、根本不能唱的稿件，大部份來稿也都還有不少拗口的地方，所以我再三強調這是基本，只要你都有做到我就給滿分。然而，能拿到 50 分以上的作品仍然屈指可數，本屆只有〈金色時光〉和〈嫦娥〉拿到了接近滿分。

然後，由於〈嫦娥〉在意蘊方面存在重大缺失，所以自選組的優勝就是〈金色時光〉了，而這兩首其實都沒有在「東方性」上面拿分。意蘊與「東方性」得分較高的〈地獄舊景〉，在聲情上面缺陷較多，所以也只得入圍。

---

[1] 關於「節奏相合」、「聲調與旋律合」、「聲情與文意合」的概念和技巧，可參見我以往發表的相關文章，或 2018 年 11 月的〈同人歌詞創作要領〉錄影：https://www.bilibili.com/video/BV1k4411t72g/

各位讀者如果只看文字，可能會覺得〈地獄舊景〉比自選組其他兩首都好，也可能覺得我們這屆《東方》同人歌詞創作比賽，優勝居然給了一首可以說和《東方》沒多大關係的作品（選曲是採用了〈碎月〉作為前奏間奏，但主旋律可說是原創的同人曲），實在不太合理。但在大多數參賽者都還不能滿足「能唱」這個基本條件的環境下，我認為應該先強調這方面的基本功，而降低「東方性」之類特色方面的比重。所以在目前這個評分標準之下，我們討論出了以上的入圍和優勝名單。

三組裡面有兩組優勝者從缺，雖然不是我們樂見的，奈何本屆絕大多數來稿，都有著非大修或重寫不能改善的基本缺失，故也只有如此。我的感想是或許中文填詞真的很難，即便我們能把創作要領都講清楚了，即便作者都苦心琢磨了，還是很難寫出哪怕是基本合格的作品。但事情不應該是這個樣子的，我們都會說話也都受過教育，不應該寫不出一兩句歌詞。本屆增設時長 30 秒內為原則的「短歌組」，原期望可以「揚短避長」引出一些未能發展為長調的靈光閃現之作，結果也只〈渡渡摩托車〉算有抓對一點概念，另一首愛國主題的〈長城〉立意正經，但從反面點題的意象最後沒有走到正面把局面打開，這便使它很難討喜，且歌詞中也有斷句不良、用詞失當的缺陷，所以雖在總分上拿到了第二，我們還是決定不予入圍[2]。

---

[2] 也有參賽者表示 30 秒的時限太短了，應延長到 60 秒或 90 秒才差不多能完整表達一個時間段的感情或意思，所以他只好投自選組。我想，這是以「表達」為本位的考量，而我之前定 30 秒，是以「使用場合」（如：廣告歌）為本位來考量，換言之是把「業主的需求」和「觀眾的接受」放在前面。當然廣告要做也可以做到 60 秒、90 秒或更長，觀眾也未必沒有耐心，所以要延長時限也不是不可以；相對的，我也可以找一些情況和理由來反駁這個意見。然而不論標準和時限怎麼定，能練出功夫、寫出讓大家喜歡的作品，才是正辦。下屆再辦的話，短歌組時限就延長到一分鐘試試看。

當然，佳作未必要通過我們這個小活動來發光。在我們這比賽以外，這幾年已經有不少中文《東方》同人曲以及專輯，如瘋帽子茶會、bunny rhyTHm（兔團）、鴿屋谷等都有在出，最近更增加了做說唱的紐約花殘月和異象聚合。我們在這中文同人曲的發展中也算是有一點貢獻，如異象的張吉訶德就是第一屆的參賽者和第二屆的評審；第一屆 Solanil 的〈少女廢墟旅行〉現在也是瘋帽子在東方 LiveParty 等現場演出的常用曲。網易雲等平台上，現在也有同好分享「東方中文精選」之類的歌單；DizzyLab 平台上搜索「中文」，現在也已能找到 2 個社團和 31 張專輯（含非《東方》者），希望將來能再完善一下分類推送機制，讓有興趣的同好能更方便地找到特徵的同人音樂。

如果想讓中文同人歌曲發展得更好，除了創作和演出，迴響也是很重要的。希望大家在多關注的同時也不吝給予評論，如果有人願意寫長篇的詞話、樂評，歡迎投稿本刊。我現在是不太方便自己來作批評了，本刊第一期的時候，我也還是學生，可以不帶心理負擔地寫綜評講東講西，而今我自己在圈內有了一些作品、名聲，也已拿到學位，算是有了在這門學問上做教師的資格，我就不方便到處講說你這個還缺哪些、那個還差什麼了，否則就可能破壞同人社群裡平等交流的氛圍——你來問我，我可以在群裡或私下跟你講；你來參賽，我可以詳細給你批注，但公開盤點就不適合了。我現階段應該做的，是博士和教師該做的事，即趕快把論文整理出版，也把「歌詞創作要領」這樣的書寫出來。所以希望「評論」這一塊，特別是指出缺失的批評方面，能有多一些不帶包袱、無須顧忌的同好出來做。

以下刊出本屆的入圍、優勝作品及評審意見。

天藍色

詞：CCCC4

曲：殘實〈竹宴〉https://www.bilibili.com/audio/au2069822

A1 一雙翅膀，翕又張
乘著一陣不大不小的風飛航
牽起手不再彷徨
飛向蔚藍的高天去俯瞰幻想鄉

A2 冰淩閃閃，晨曦灑滿
落在嬉笑著捉迷藏的痕跡間
一起活潑，一起歡鬧
拉個勾，宣誓永遠都不分開

A3 遊雲，聽著我們
一路灑滿的春天裡的花之歌
不消奏樂，不消指揮
是從非想天躍下的清泉

B1 儘管有時，磕絆和跌倒
儘管也有不和諧的爭和吵
每當彼此，受傷的時候
依然互相支持著張開翅膀

C1 飛吧飛吧，飛向那片天藍色

	平流層裡，也能把青蔥去揮灑 不必害怕，每當心意連接著 就能肆意地翱翔
C2	牽起雙手，傳遞羈絆的時候 裝載勇氣，張開雙眼去眺望 平野和遠方
A4	多少年的流淌 河水拍打著礁石翻騰出波浪 一起活潑，一起歡鬧 像是昨天裡交織地迴響
B2	磕傷跌倒，失落的今天 熟悉的人的身影漸行漸遠 仍然駐足守候的大家 變成越來越重要的加權
C3	飛吧飛吧，飛向那片天藍色 日月星辰，承載著永恆的諾言 不免會有，注定之中的分別 悄然而來在某一天
C4	春華馥鬱，終究要凋零飄轉 時間流轉，鏽跡斑斑的契約

	（甚至）等不及潸然
C5	深深封存，再牽不起的手掌 才懂珍視，那仍能觸及的模樣 不必害怕，手牽手張開翅膀 一起再度翱翔
C6	飛吧飛吧，飛向那片天藍色 平流層裡，也能把青蔥去揮灑 不必害怕，每當心意連接著 張開眼俯瞰整個幻想鄉
C7	飛吧飛吧，飛向那天藍色 銘記那些曾獲得的，點滴迴響 飛吧飛吧，飛向那天藍色 帶著那些仍珍重的，飛向遠方
C8	飛吧飛吧，飛向那天藍色 （銘記那些曾獲得的，點滴迴響）【此處建議用另外的聲部】 飛吧飛吧，飛向那天藍色 延著前行中的航線，飛向遠方

作者附記

一開始拿到這首〈竹宴〉的編曲的時候，我是毫無頭緒的……樂器是從沒接觸過的搭配，古風也根本不打算填。想過要把歌詞往深層的立意發展，但以我的水平總是格格不入。而當我往擁有相同編曲風格車万曲的身上找靈感的時候，我注意到了〈星光不夜天〉、〈重光〉和〈可能性的化身〉這三首並不以「眾生皆苦」或「死去活來的愛」等等為主旨，但在 live 上能夠大放異彩的歌。同時，我也有在聽小虎隊的〈愛〉。於是以這幾首歌為印象，我寫出了這首節奏輕快，描寫值得珍藏的長久的友誼的〈天藍色〉。

寫的時候，我盡量去想「以妖精的口吻去說話」和「怎讓歌手唱起來舒服一點」除此之外，在寫的時候並沒有考慮太多技巧和框架（好像甚至都沒怎麼刻意想押韻）。我的受眾非常明確：《東方華燈宴》和 LiveParty 上的同好，但是也考慮了圈外人聽的感受。如「**落在嬉笑著捉迷藏的痕跡間**」的「嬉笑著」替換掉了「妖精們」。還有一句有個「緋想天」，後來給改成了「**非想天**」，是因為「緋想天」是《東方》專有名詞，而「非想天」或者說「非想非非想之天」則是「三界中最高的天」的意思，又比如「**日月星辰，承載著永恆的諾言**」而非「三月妖精」，都是想讓圈內圈外懂者自懂，雖說總體是要面向車車人，但是車万性和打出圈，我全都要！

下面聊聊要表達的主旨吧：

我想我們都曾有過這樣的經歷，兒時同一個院子、小區的夥伴們會因為小矛盾打打鬧鬧，但隨後馬上又和好了，大家繼續若無其事地玩在一起。再長大一點，夥伴們卻漸漸疏遠了，少了聯絡，但還是有玩得好

的仍在一起。再過一段時間，交心的朋友越來越難尋，我們越來越理解一段長久的友誼的珍貴，回過頭去「夕拾朝花」，才發現「朝花」的可貴之處。我正是懷揣著這樣的感慨而寫下的這首詞，落筆後意外地發現和《竹宴》相性不錯！想表達的「珍惜一直陪我們走下去的朋友」的主旨感覺也已表達了十分之七八呢，就這樣請諸君過目吧！（笑）

評審意見

殘實：

其實這首曲子開始寫的時候，就是以「能在 live 上 high 起來」為目標去設計的，所以能找到相同想法的詞作，我是很激動的。但是立意雖然契合，實際內容方面個人認為還是有點遺憾，一些詞的用法與含義還有待打磨，以及，整體通讀下來，各個部分的雅俗平衡也有待修繕。

Sagume：

可唱性很高，用詞簡單而活潑，與此曲很配。看了作者的留言，我發現我還真把歌詞理解錯了：我原以為這是對自由的讚歌（笑）。總之，是一首拿得出手的出圈作品，但對於圈內來說，味道可能不太重，也很難體味到作者想通過《東方》表達的東西。

胡逆天：

有把握到曲子那歡樂中帶一點無奈的情調。實行上仍欠打磨但基本思路不錯，有望經過小修就完善到能上檯面的程度，整體表現較佳。和聲的部份沒有填上，是可待再補的缺失。

地獄舊景

詞：CCCC4

曲：綺星

https://www.bilibili.com/audio/au2069734

		（和聲）
A1	告別明亮的天倉[3]	
	穿過緻密的蛛網	
	來到這遭放逐者的約定之鄉[4]	
	這窮極放縱窮極歡樂的無盡宴場	
A2	通往地獄的單行票	
	過往已然不重要	
	忘掉一切問題拋去所有煩惱	
	不論種族不論貴賤都豪飲一場	
A3	穿過繁華的街道	
	走過陰暗的拐角	
	別再左顧右盼別再猶豫苦惱	
	端起酒杯一飲而盡才是正道	

[3] 原注：天倉是星名。屬西方七宿中的胃宿。民間有天倉（填倉）節，在這一天祭拜倉神，以期盼獲取好收成。

[4] 原注：捏他自犬走椛在天邪鬼中的一張符卡【山窩 遭放逐者的約定之地】，這張符卡的原典是《舊約聖經・出埃及記》中上帝將迦南應許並賜給猶太人。

A4	披上一件寬鬆的浴袍	
	走進溫泉池中泡個澡 [5]	
	洗去歪風陋習洗去污穢骯髒	
	脫胎換骨再來體會喧嘩熱鬧	
A5	唱出這支歡樂的歌	
	喝下這杯香醇的酒	
	玩到筋疲力盡之後大睡一場	
	醒來繼續放肆繼續鬧	
Rap	歡迎加入這無盡的宴場	
	請盡情享樂在這酒色之鄉	
	讓我向你介紹這名為地獄的天堂	
	地上人無緣親眼目睹的景象	說
	陳舊的櫃檯下暗淡的蛛網	天下
	是畫滿盛極宴會的厚重歷史帷帳	
	古樸又佈滿細小裂紋的桌角	
	浸滿了年份悠久醇厚美酒的芳香	本無
	兄弟姐妹們不辭辛苦	永遠不散的宴場
	來自五湖四海和九州八方	

[5] 原注：舊地獄頂部的間歇泉是非常有名的溫泉。

妖魔鬼怪們千里迢迢	
不論身份共聚一堂	只因
都說天下無不散的宴場	終究
這地底世界偏偏不同尋常	
無需懷念那滿天的星辰	
看萬家燈火如銀河般閃耀	都要
看吧 看吧 這輝煌燦爛的美景	為生計各奔四方
聽吧 聽吧 這觥籌交錯的聲音	
賓客如流水 來了一批又一批	
吆喝與叫罵聲永遠不停息	但
再飲一杯 再飲一杯	這裡
它成為了心底唯一的聲音	
直到連意識都不清醒	
直到連生命都失去意義	我們
然而我們都知道盛宴不過是表像	看不見未來的方向
剝去狂歡享樂的外殼 只剩下一片虛無	
繁華的街道下是罪孽深重的焦土	
熱鬧的城鎮外結滿寒冷刺骨的冰柱	只能
曾經有多少野心壯志與豪情	在
統統被打入這暗無天日的地獄	

前路的盡頭是毀滅還是拯救	
沉溺在宿醉中不去考慮也不去想	宿醉中
	等待不知何時照進
	地底的陽光

作者附記

曲如其名，描述的是地獄曾經的景象。在設定中，舊地獄無秩序可言，一方面因為各路惡霸都喜歡在此定居，另一方面因為地上的妖怪將那些受到排擠、遭受嫌惡的人全部驅逐、流放到了地底。我抓住這點展開聯想：被流放到地底的妖怪們會不會像古代被罷黜、被發配的官員們感到失意與憤恨？又有沒有被放逐者反能在此地安居樂業？我看過的同人作品中有將舊都設定為極度繁盛、極度奢靡的地方，也有作品將其設定為貧瘠荒涼的不毛之地，而最終激發我靈感的是曲名「地獄舊景」。舊景是相對現今之言，地獄的舊景與今景有何差異？其差別又是如何產生？全篇填詞環繞的就是這兩個問題。

最初被流放的妖怪們對地上世界充滿了怨恨，於是決定在地底創造一片讓他們自在容身的烏托邦。在這樣的地獄中，有些人騙著自己，最終反而對自己的謊言信以為真了。有些人看得一清二楚，卻也不願、也無力點破這虛假的繁華。這也包含了對現實中一些腐朽的官僚體制的諷刺。巧合的是，我填完詞後發現這篇歌詞和「年輕人初入社會，投身於提供『福報』的大公司中，迎來的卻是每日 996 的壓迫，回過神來時已經無法脫離這病態的體系」這樣的劇情意外相合，這倒真是諷刺意味十足。

我認為歌詞相對於散文、古體詩、新體詩等文體，其最大的優點便是在視角上非常自由。這篇填詞採用了多個視角，有類似評書的講述視角（如前半部分第一段）；有老人對新人的勸告與指引（如前半部分第三段）；有主人向客人介紹的夸夸其談（如後半部分前四段）；也有在舊地獄中生活許久的人的內心獨白（如後半部分二重唱）。

後半部分難以像前半部分依據旋律來填詞，因此我嘗試使用了 rap 的形式。但是我對這種表演形式瞭解不深，只能按照「帶感」的第一直覺來填詞，因此有部分不協調之處，我一時也想不到更好的解決辦法，只能暫時這樣處理了。

評審意見

殘實：

完全是車万音樂和下里巴人的感覺，無論是畫面感還是唱起來的感覺都很不錯，只是感覺能在此基礎上把一些用詞和韻修繕就更好了。

Sagume：

立意上將《東方》與現實連結在一起，這是好的。前半部分的每個段尾都用唸白處理，略顯單調。後半部分的 Rap + 吟唱雙旋律結構非常耀眼。

胡逆天：

說唱的設計不錯，歌詞裡與旋律不盡相符的段尾改用吼的，也是一種方便且能提神的處理方式。但在此之外，幾個地方填得過密，增加了演唱難度，也阻礙了情緒發揮。聲情與旋律的配合度也較低。用吟唱配合饒舌，雖然是很見巧思的設計，能起到強化情緒、補充敘事和心理暗示的作用，但實際聽起來，不看歌詞很難聽清是在唱什麼。所以如果要使用這種手法，填詞宜以情感鮮明、容易辨識的一兩字為限，如「好」、「不」、「殺」之類，或是狀聲詞、感嘆詞。

作者試圖將舊地獄的繁華與荒涼、歡樂與敗落、罪孽與自由這幾組矛盾給統合起來，立意是有看頭的，但執行未能到位，描寫還是止於浮面。

主要的缺失是，除了看似熱情的吆喝以及最後兩段突然急轉直下的說理，作者並沒有呈現出舊地獄居民之性情與文化的由來。如果說他們就是寧願如此稀里糊塗地麻醉自己，那末兩段又何必那樣清醒反思？當然這可以安排不同的聲道來呈現作者所謂視角的轉換，但整個故事並沒有圓起來。詞中所說的罪孽是什麼罪孽？他們的存在可以說是一種「孽」，但我想他們應該不至於自己也認為自己有「罪」。作者沒有分清這兩個概念，而未能對此問題給出解答或線索。「洗去歪風陋習」一詞也很不當，因為這是一種自居正道的口吻，於此詞主題和人設不符。

我認為我們可以這樣想：舊地獄承載了很多普通人（人里居民／外界的庸眾）的刻板印象，鬼族在現實歷史中可能也是一些被妖魔化的山民、異族。而在幻想鄉的環境與規則之下，鬼族也不求擺脫千百年來被人強加的「人設」，而就在舊地獄裡過起了自己的生活，有了一定程度的自由自在，但相對的是也不再有破圈或搞出大事的可能。這種生存狀態，比起作者所說「年輕人初入社會……回過神來已無法脫離這病態體系」，我倒覺得，它更像近年愈見詬稱的「老二次元」。

想像現在的網上，如果還能有一個像以前的 B 站，甚至比當年 B 站更讚的百無禁忌的平台，什麼鬼畜都能搞，R18 都可以鬧，能讓我們各種被污名化的老傢伙進去繼續狂歡、永遠狂歡——然而條件是被隔離，破不了圈——那可能就是「舊地獄」，那可能就可以叫作「舊地獄」。現實裡，「現在的地獄」是現在的審查愈來愈嚴的各平台。而我們《東方》同好，當有相當一部份是合乎「舊地獄人」這種認同的。那如果你能在歌詞裡建起一個對應我們集體記憶的「舊地獄」，這或許就可以成為一首很厲害很深刻的作品，大家對狂歡與荒蕪、罪與孽的矛盾與統一，也將能在自己身上找到解釋。

	金色時光
	詞：六道
	原曲：阪上なち〈追憶サマーナイト〉
A1	甜甜牛奶冰激淩　西瓜芒果與布丁　一口咬下全是愛的曾經
	藍藍天空綠草坪　風鈴還有幸運星　追逐你的身影
	想知道愛可以有多麼甜蜜　會不會讓我把一切忘記
	不去想夜晚還有多久來臨　我只想要和你在一起
B1	小小的白色外衣　長大後留在心底　乘著風不管去哪只要和你
C1	守護夏天的秘密　等待命運的相遇　在這漫長的時光裡
	Shalala　默數三二一　shalala　滿天櫻花雨
	Shalala　就算失敗也不會放棄　直到再次遇見你

A2　蟬鳴柳絮紅蜻蜓　牽牛花與蒲公英　夏日晨光是你愛的眼睛
微笑歌唱和旅行　暮色四合到黎明　想你就會天晴
我知道愛可以有如此甜蜜　一定會讓我把一切忘記
不去想夜晚還有多久來臨　我現在就想和你在一起

B2　小小的藍色畫筆　勾勒出我的記憶　夢中的全部一切只有想你
越來越近的距離　總是會情不自已　在這甜蜜的時光裡
Shalala　默數三二一　shalala　滿天櫻花雨
C2　shalala　就算受傷也不會離去　不後悔與你相遇

A3　曾經牽手的勇氣　忘記也沒有關係　我的愛永遠等待只會給你
一點點地向前進　一點點創造回憶　在這不變的時光裡

解 開 內心的秘密 度過了四季交替 不管未來會怎樣只要有你
風吹著你的氣息　飄落夏天的奇跡　在這金色的時光裡
Shalala　默數三二一　shalala　滿天櫻花雨
shalala　願從此以後不再分離　你就是我的唯一

作者附記

想寫滿夏天氣息的甜甜的戀愛，似乎甜味已經溢了出來。

評審意見

殘實：

「可惜，要是寫的是萃香就好了。」可能看到這首填詞的西瓜廚會這麼想吧。歌詞和原曲，以及與原曲歌手的聲線高度契合。好了，趕快找人翻唱吧。

Sagume：

很跳脫、清爽的歌，像極了印象中小女生的戀愛心理。「滿天櫻花雨」甚佳！

胡逆天：

基礎很紮實，意念簡明，描寫到位。幾處字句還可改善，但整體已可拿上檯面，特別是走偶像路線的現場表演團體。雖然沒有著力於「東方性」，但我認為大家應該像作者這樣先求能寫出一篇「對」的東西再論其餘。詳細批注已發給作者，打磨之後我們將來或許可以在某個現場看到演出。

嫦娥

詞：法拉利

曲：舞風〈螺旋を描く蝶〉（《東方夢想夏鄉》第三話 ED）

A1 魂流浪在超度前的黑夜
目光與星光重疊
銀河璀璨於你有生之年
將黑暗的虛空都吞遍

A2 風吹開纏滿荊棘的窗前
命運終與你有約
塵世不問曇花開的季點
卻只道香滿人間

B1 白羽在盤旋
掠過金色的光弦
靜候你足跡蔓延
與我跋山涉水　踏白雲肩
展翅降臨在簇擁的神座前

C1 何來彷徨　世本是樂園
坎坷礪煉　不礙你升仙
滄海桑田　不朽的是你容顏
縱使揚起

C2	雲袖遮臉　舞動風在卷 夢的碎片　聚成月的圓 天地入眠　蒼生都把你夢見 極樂無邊
A3	雨瀰漫在已荒蕪的故原 滋潤風化的昨天 多少夙願倉促劃下句點 皆隨你指尖順延
B2	願為你翻閱 大地上的每一片 生命光亮的彩頁 點燃晦暗的夜　璀璨燎原 照亮天邊神座前你的姿顏
C3	何來苦海　誰普度一切 驀然回首　皆已在岸邊 風霜不滅　浴火後重生的願 涅槃飛天
C4	雲袖遮臉　舞動風在卷 夢的碎片　聚成月的圓 天地入眠　蒼生都把你夢見 極樂無邊

C5	樓臺之巔　縱雲步成蓮 采星攬月　凝霜待秋天 清輝入簾　映照今昔的團圓 把盞邀月
C6	醉中夢蝶　翩翩寰宇間 天燈伴嶽　千里如相接 萬戶之簷　將風鈴全都掛遍 福滿人間

作者附記

原曲旋律彌漫著幽深，神秘而優美的氣氛，至少能想像出背景是夜晚，有著微弱但清晰的光。原曲歌詞的大意類似於探索，追求，以及完滿，行文的發展有著欲揚先抑的氣氛，以及包含了一些飛翔的元素在內。

我只是把我聽歌時腦內想像出的畫面描繪出來，哼唱的時候結合自己的一些理解便寫出來了。因為背景很美，那麼故事裡的角色也盡可能往美處寫。

寫到一半的時候，臨近中秋，便臨時起意地添加了中秋傳說的要素在內。

以上便我填寫時的感想，謝謝。

評審意見

殘實：

提起嫦娥，首先肯定想到的是嫦娥奔月的神話傳說。雖然原曲中有箏作為間奏旋律主奏樂器，但是這首歌並不適合以《東方》故事作為背景。而你的意象中也提到了「荊棘」、「白羽」這些《東方》同人創作中不常用的意象。總覺得有點突兀。填詞雖然確實給人一種很美的感覺，但我真的無法將詞與曲建立很深的聯繫，這一點也可能與原曲是3/4 拍有關。

Sagume：

有拗口的地方，比如「縱使…遮臉」，斷裂感很明顯。但用詞尚好，不至於完全無法分辨。略意識流的作品，做成 PV 應該很有〈絢花映彩〉那種靜謐的感覺吧。但對比原詞，多少空泛了一些，提示性的寫景還是太少了。所以就落入了歎詠太空、寫景太怪，兩者沒能很好地聯結在一起的尷尬處境中。略有李白「長安一片月」的感覺，氛圍上盡可能給了高分。但意象太亂，既有佛家的「極樂無邊」、「涅槃飛天」，也有道家「升仙」、「夢中醉蝶」，還有儒家「福滿人間」的關懷，甚至出現了「神座」、「虛空」這種很西方的意象。將這些強行統一在「但願人長久，千里共嬋娟」的希冀中，不免違和。

胡逆天：

聲調完全相合，得滿分 20。此詞在音樂上把握得非常好，節奏和聲情我也給到 18 和 19 分，扣分處僅有「縱使揚起　雲袖遮臉」這句，

隔斷得不自然。

然而在文辭方面，就仍然不免業餘「古風」常見的弊病：只求堆砌華美的辭藻，套上涅槃、無邊之類「極境」的詞語，而未能合理地、一貫地連綴起來，結果就是散碎不成章。修辭上有「季點」這種雖然看得懂但很生澀的造詞，用典上，嫦娥傳說完成於漢代，算是從神仙思想到道教的這一譜系，詞中卻多用佛家語，這是一個會讓內行人很皺眉的地方。究其主題思想，也不儒不佛不道，似乎是唯美而已，但到最後也不清楚究竟是在歌頌或詠嘆嫦娥的什麼。總之，立意的缺失與硬傷拖累了整體。

作者在附記中也表示，就是把「聽歌時腦內想像出的畫面描繪出來」而已。這種直覺式、印象式的寫法，誠然可以作為一個開端，但後續要完善的話，就還是應該再多想，盡量把每個方面都想到，自己跟自己挑剔，反覆整理思路，捨得拋棄剛開始感覺很美、但經不起理性的檢驗的詞句，最後的成品才比較可能站得住。

作者對音樂的把握已經很好，希望能在文學上再多進修，或者先寫難度較低的白話歌詞。

7 月 20 日補記：此曲在參賽時便附上了由歌姬「初代」（B 站：牧野流_Prozirno）演繹的 demo，又於 4 月 16 日於 B 站發表正式版[6]，人聲表現相當不俗，雖不在本賽事計分範圍內，但還是讓我留下了深刻印象。如果能補上意蘊和「東方性」的短板，我們就又有一首可以端上檯面的佳作了。

[6] https://www.bilibili.com/video/BV1ZK4y1m7uG。

滿月，古國

詞：後戶的狂言

曲：ZUN〈永遠的滿月〉

永遠的月光照耀著，在這大地上，荒蕪中。

無垠的土地延伸何處？

何為鄉？何為故土？

古國啊，古國啊，黑的土，白的歌。

存在嗎？存在否？在何處？永眠之下。

永遠的月光照耀著，在這無有處，將有處。

死去的國家瘡痍滿目。

城已毀，人已銷骨。

滿月啊，滿月啊，賜予我，生機吧。

必在此，在此處。黑夜中，發出新芽。

作者附記

這首《永遠的滿月》填詞是我最近在進行的一個同人企劃《境界語》的一篇，個人挺滿意的。因為《境界語》最近進度有點提不上來，就先往九聲壇投一下試試水，請多指教。

評審意見

殘實：

這首歌的旋律幾乎都是正拍，這種旋律是正拍的曲子適合氣勢磅礴的詞風，一個最主要的例子就是《我的中國心》。這一點來看，選曲和填詞方向都是很合適的。另外一點，編曲可能會很合適紅色歌曲那樣大氣的管弦風配合人聲多聲部的合唱，不妨試一試多聲部詞的寫作。

Sagume：

如果沒漏的話，本應填上詞的部分，有一段是空的。意蘊意境的渲染在短短的一個段中也算到位，配上此曲正不錯。

胡逆天：

作者有說是要配上他正在寫的故事。可以看出已有相對明晰的主題意念，但各方面仍欠打磨。

渡渡摩托車

詞：李銘柃

曲：ZUN〈感情的摩天樓 ~Cosmic Mind〉

嘟嘟嘟摩托車　嘟嘟嘟摩托車

嘟嘟嘟嘟摩托車

渡渡渡摩托車　渡渡渡摩托車

嘟嘟渡渡摩托車

任我

天路白雲遨遊 俗世紅塵疾走

渡化三千世界不自由

看我

嘟嘟嘟摩托車 渡渡渡摩托車

百邁速度馳騁無有

作者附記

靈感來源是〈Wolkenkratzer〉的差不多第 12 秒到 38 秒，來自 Assaultdoor 的專輯《My fair little red》。比起原曲更讓人直接想到摩托車（三輪車？）的喇叭聲。

感覺是上世紀老牌廣告歌。

雖然完全不懂粵語卻是想著粵語填的歌詞，若有懂粵語的人願意斧正就太好了。

評審意見

殘實：

玩梗曲，毫不意外的這種曲子感覺更適合這樣輕鬆的比賽。值得一說的是，如果這首歌寫成真正去唱的歌曲的話，在「任我」這裡的曲作一定需要和詞作協調好。

Sagume（廣東人，詞作〈東方寶麗金：歌行休回頭〉[7]）：

用粵語唱就太多拗音了，用回國語還是滿合適的。玩了摩托車的梗，能做個短 PV 是很不錯且洗腦的。

胡逆天（在香港待過三年）：

用粵語唱倒音太多，節奏也會糊。意念上是有緊扣到暴走蓮媽的梗，但只有簡單地複現這個常見梗，沒有翻出更多的花樣，後面設法填上一些佛家語，也沒有特別精妙或是搞笑，總體看來就會讓人覺得還差很多。今後如果有哪部作品，例如遊戲，想在白蓮與摩托車上玩出更多花樣，加入更多要素，這歌詞或許就能配合它來重製一下，再做出短小精悍的視頻來成為一個病毒模因、傳教法器。善哉！

---

[7] 2021 年《東方華燈宴》單品：https://www.bilibili.com/video/BV1N54y1Y7SA。

瓶中信

"魔女向您提出挑战，事件的真相是什么？"
魔理沙捡到了一只漂流在空中的瓶子，瓶子里的油纸上写着一段故事。
"红雅巧小姐不慎闯入一片私人沙滩，在那里她看见沙滩上有几个一模一样的人头，旁边还有一具无头的身体。红雅巧小姐赶忙离开了那里。第二天，红雅巧小姐的头也和身体分离了。
魔女给出的答案是，***沙滩上有一只辘辘首，看见辘辘首的人就会被变成同类。"***

"所以你来问我了，这和魔女有什么关系，辘辘首不是妖怪吗。"
红魔馆的头脑这么说着，给出了解答：
"红雅巧小姐是一位魔法师，她无意间窥知了将头脑分成数个进行思考的便利魔法，于是第二天试着使用一下试试。"

"用科学也是可以解释的。"
超妖怪弹头的河童这么说着，给出了解答：
"红雅巧小姐做了很多自己的复制品，复制品们却想要杀死原体。这天复制品们把红雅巧小姐骗到自己家的沙滩杀死，却发现又有一个她们不知道的红雅巧小姐出现了，理所当然，杀死了她。"

"次元壁很碍事。"
恶魔之妹这么说着，给出了解答：
"漂流在空中的瓶中信，其上的署名为右代宫〇理亚，贝阿〇和妖怪贤者关系很好，她们把灵梦做成了很多只瓶子，其中一个被毫不知情的魔理沙拿到……"

"我希望看到更有深度的展开。"
某都会派的魔法使这么说着，给出了解答：
"沙滩是对最终失去秩序变成一滩散沙的法兰西大革命的暗喻，这个故事旨在表述，断头台被大肆使用之时，国王的头颅与改革派首领的头颅看上去并没有什么不同，而在目睹了这一切之后，想要逃避都已经太迟了。"

“故事里缺乏了最重要的情感，哦，对了，那边的你，对对对，就是你，有什么想法咧？”

魔理沙对着【在场】的【其他人】招手，提出了【如上】问题。

【不要被表象迷惑了，她们全员都是魔女的帮凶。魔女向您提出的挑战乃是寻找“真相”。若是毫无防备地顺从她们的意思，您也会成为魔女侧的帮凶之一。】

【您已经拥有了与魔女对抗的力量。魔女再次向您提出挑战，事件的真相是什么？】

畏惧挑战可不是你的作风，更何况你从来不是独自一人。

来这三个地方，让你的答案变得更强，与所有思考着的人联合，拨开谜雾！

和他人分享你的创作，

自由的创作分享平台：

炎上书屋

网站：firebook.store/

书屋官方Q群732696486

新篇就美酒

能饮一杯否，

同人文一对一

唠嗑社团：

浊浪文团

看板娘Q号3412015703

将您的文章改编成视频！

同人文视频化改编企划：

求文

联系方式：

B站账号“求文”

文案@幻想战闻录： 很荣幸以这种方式与大家见面。参加短篇同人小说交流赛“幻想战闻录”，作品也可获得更多交流推广机会。请加入交流群:296724892关注我们的赛事信息。

濁浪文工團

本团是在怒海之上的一叶小舟，随波逐流，但心有所向。我们将把精力放在为东方同人文学添砖加瓦上，并尽最大努力探索出一条未曾设想的道路。

//企划【浪间小酌】

本企划是社团之魂，它将持续到文工团的最后一刻。

企划流程说明

来客　看板娘

发送文章

.docx

是否愿意保留文章和聊天记录（用于公开用途）

是否匿名

预约时间

确认时间

（24小时内答复）

客户的QQ将被推荐给有意的团员，
团员将以个人QQ添加好友

来客　团员

…………

…………

聊天！（无时间限制）

双方共同决定此次聊天是否结束
若本次聊天以双方某方因其他事务结束，
则可以立刻预约下一次继续聊天。（算作两次）

是否愿意保留文章和聊天记录（用于公开用途）

是否匿名

再次进行确认
结束本次聊天

企划简而言之：你带文来，找我聊天，聊这篇文，仿佛和朋友私下分享文章一般。

所有作者都可以带着自己（原则上五万字以下）的作品，扫描下方二维码，联系我们下面的公号看板娘。在她的引导下，开始我们愉快的一对一交流。

同时，我们将在征得来客同意的前提下，将来客带来的文章以及我们的聊天记录，以公开，或匿名的形式整理起来，合编为实体推荐集定期发布。

君有文章我有酒，

浪间得饮一杯无？

扫描二维码参与企划
本社团长期招新中

——魔法森林。

「没有一个蘑菇是完好的！」

雾雨魔理沙望着屋子里的惨状痛苦抱怨。

收拾完坏掉的蘑菇，她瞥了一眼桌上的信件。

那是香霖给她的，上面写着“亲人无恙”的字样。

她又望了望外面的雨，复杂的情绪涌上心头。

——妖怪之山。

「这雨完全不停呢。」

「听说人类村落已经完全被淹了。」

「怎么可能，只不过漫过脚的程度而已啦。」

「但是我还听说……」

只不过是一些道听途说的东西，

射命丸文心想着，

扑腾着因受潮而变重的翅膀，

希望能找到一个机会去人类村落实地取材。

这是一场罕见的雨，

一场连续下了两个多月的雨，

丝毫没有变小的趋势。

村里的老人说，这是因为对水神的不敬所导致的灾难。

正如人类村落里那座龙神之像，瞪着嗔怒的红眼珠。

但没有人心怀愧疚之情，反而是在责难水神的不作为。

究竟何时才会雨停，没有人知道。

不过，已经有两位因大雨而备受困扰的人出发了。

Mount_Mysterious
UID: 433680543

炎上书屋
无惧神隐
自由发文
活动宣传 社团征稿
文评互动 海量同人
快速阅读→
入群交流

露米娅吃人啦!!!!!
steam游戏搜索
东方夜光幻梦
用你的弹幕痛打敌人
随机掉落的道具，有大大的效果
吃你妈个头
随机的关卡，不同的乐趣
商品定价太贵？
啊，我亏了
-50%
不管，射爆香霖
都是你的

东方同人经典力作[永远消失的幻想乡]
限时折扣不断，是入坑东方的不错选择！

将这款游戏当作礼物购买，赠与好友

购买 永遠消失的幻想鄉 ~ The Disappearing of Gensokyo

-31% ~~¥ 78~~ ¥ 54 添加至购物车

3 名好友想要此游戏。
只需添加这款游戏到您的购物车。然后在您结账时，选择一名接收您礼物的好友。

购买 The Disappearing of Gensokyo With All Extra Characters 捆绑包 (?)

购买此捆绑包，所有 6 个项目立省 10%！

捆绑包信息 ~~-10%~~ -38% ~~¥ 131~~ ¥ 81 添加至购物车

東方TOUHOU
華彩乱戦2
BLOOMING CHAOS
东方华彩乱战2 入库后马上开玩
你从未见过如此多可操作人物的东方同人游戏！
将这款游戏当作礼物购买，赠与好友
购买 东方华彩乱战2 - 错乱空间
¥ 38
添加至购物车
东方夜雀食堂
完整版及DLC已在STEAM发售！
此游戏的内容
浏览所有(7)
东方华彩乱战2 - OST原声音乐集1 ¥ 10
东方华彩乱战2 - OST原声音乐集2 ¥ 10
东方华彩乱战2 - 可用人物补充包1 蕾米莉亚/古明地觉/秋静叶/九十九弁弁/依神紫苑 ¥ 15
东方华彩乱战2 - 可用人物补充包2 芙兰朵露/古明地恋/秋穰子/九十九八桥/依神女苑 ¥ 15
东方华彩乱战2 - 可用人物补充包3 八云紫/八意永琳/八坂神奈子/纯狐/风见幽香 ¥ 15
东方华彩乱战2 - 可用人物补充包4 伊吹萃香/茨木华扇/四季映姬/比那名居天子/秦心 ¥ 15
东方华彩乱战2 - 东方夜雀食堂联动人物包 米斯蒂娅·萝蕾拉 N/A
¥ 80
将所有 DLC 添加至购物车

Gensouscape
东方Project二次创作TRPG
Delta Factory出品
主催:BZS(QQ:765912963)
内测进行中，即将发布

東方文化學刊　2021 年夏季號（第十三期）　大幻想龍門陣

Touhou Culture Studies Volume 13

Wannado Jam

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

封面題字：張克晉

封面繪圖：沽洼

封底漫畫：胡又天

出版者：恆萃工坊　https://sites.google.com/site/youtien/Home/

2021 年 8 月初版

2022 年 9 月二版（電子版）

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies

☆　B 站空間：https://space.bilibili.com/3621415/

☆　「東方文化學刊書友群」QQ 群號：562527520